POR SÓLO 3,99€ REVISTA + SUPLEMENTO + JUEGO EN DESCARGA

Nº 228 FEBRERO 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

# micromanía

PREVIEW
## DIABLO III REAPER OF SOULS
¡ASÍ LUCHARÁS CONTRA EL MAL!

REPORTAJE
## DENTRO DE WARGAMING
LOS PLANES DEL CREADOR DE WORLD OF WARPLANES

AHÓRRATE 5€ EN BATMAN ARKHAM COLLECTION

JUEGOS DEL MES
- MIGHT & MAGIC X LEGACY
- THE WALKING DEAD: TEMPORADA 2
- METAL GEAR RISING REVENGEANCE
- THE WOLF AMONG US
- ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

EL TALLER
## COMUNÍCATE CON LA MÁQUINA
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

¡REPORTAJE TOTAL!

# THE ELDER SCROLLS ONLINE

¡ASÍ SERÁ EL GRAN MMO DE 2014!

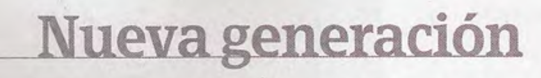
AÑO XXX - Número 228
8 424094 820315 00228
P.V.P. CANARIAS 4,14€




¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

## EL REY ARTURO
¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



# Nueva generación

Bienvenido a Micromanía. Durante gran parte de 2013 y el mes escaso que llevamos del nuevo año todos hemos oído por todas partes la tan cacareada expresión de "**nueva generación**", referida a las nuevas consolas que Sony y Microsoft lanzaron hace unos meses. Sin embargo, no hay una nueva generación más real que la del PC, pues la evolución y el cambio continuos son algo intrínseco a la propia naturaleza de la mejor plataforma que existe para juegos -lógicamente, no puedo considerarla de otra manera.

Este número de **Micromanía** es reflejo de esa situación. Por un lado, estrenamos una serie de **suplementos especiales** dedicados al hardware para jugar, con el de este mes dedicado a los nuevos modelos de **tarjetas gráficas de AMD y NVIDIA**. Algo que en la redacción creemos que te servirá como referencia de esa evolución y de la nueva generación que tienes a tu disposición en el PC. Por otro, es también una "nueva generación" de la propia revista, dando más cancha al hardware, algo que nos habíais pedido en repetidas ocasiones.

Y la nueva generación se deja sentir también, por supuesto, en los propios juegos y en la evolución que formatos y géneros sufren a lo largo del tiempo. Es el caso del título que ocupa la portada este mes. **«The Elder Scrolls Online»** lo tiene todo para convertirse en el referente de una nueva generación de MMO, y así lo exponemos en el reportaje que te hemos preparado en páginas interiores, junto al resto de contenidos y secciones habituales.

## En evolución

Pero también muchos de los otros contenidos de este número de Micromanía se enfocan a esa evolución, para juegos y compañías, como **Wargaming**, que mira al futuro con nuevos desafíos en el horizonte. Títulos como los analizados este mes que, curiosamente, también se alían con su pasada herencia, como **«Might & Magic X Legacy»** o **«The Walking Dead»**. Y la evolución de fórmula de gran éxito, como la de **«Diablo III»**. O la apuesta de la misma Blizzard por el MOBA, con **«Heroes of the Storm»**. Sin duda, ejemplos de nueva generación en todas las formas. Nos vemos el mes que viene.

**Francisco Delgado** Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

# SUMARIO





**28** MIGHT & MAGIC X LEGACY
El nuevo juego de la popular saga de rol mira a sus orígenes.



**46** DENTRO DE WARGAMING
Probamos la nueva actualización de «World of Tanks» en París.



**92** HEROES OF THE STORM
Blizzard empezará su beta cerrada en la primera mitad del año.

## 20 THE ELDER SCROLLS ONLINE

Descubre cómo será el esperadísimo MMO de Bethesda.




## 96 EL REY ARTURO

Estrategia y rol en un juego que te hará disfrutar durante horas frente a la pantalla de tu ordenador.

# ÍNDICE POR JUEGOS



## TIERRA MEDIA OSCURA

El estreno de las películas de "El Hobbit" ha devuelto a la actualidad la Tierra Media de Tolkien, tirón que ha aprovechado Warner con Monolith para anunciar «Middle Earth. Shadow of Mordor». Un sandbox ambientado en este universo parece suficiente para asegurar un éxito entre los fans de la saga. ¿O tal vez no? Cuando para una licencia tan mitificada se empieza a **inventar personajes e historias, como de la de Talión, el protagonista, un ser mitad Nazgûl, mitad humano**, todo puede convertirse en una "herejía" para el fan. Sea como fuera, el juego, cuya historia transcurre entre "El Hobbit" y "El señor de los Anillos", promete ofrecer la posiblidad real de modificar la historia. ¿Demasiada herejía?





# Llega la Edad de Oro de la acción multijugador

**A punto de echarle mano a «Titanfall», la revolución multijugador de Respawn, Turtle Rock anuncia «Evolve», un juego dispuesto a poner patas arriba la acción online.**

A punto de echarle el guante –en menos de dos meses– al esperado «Titanfall», lo que menos nos podíamos esperar era que los creadores de «Left 4 Dead» se descolgaran con el anuncio de un nuevo título de acción multijugador que, como su producción anterior, apuesta por la originalidad y un diseño rompedor en el género.

«Evolve» es un juego que apuesta por un diseño de acción multijugador asimétrico, en el que cinco jugadores participan en dos equipos. El primero está formado por cuatro "cazadores". El segundo, por un descomunal monstruo que, a medida que gana experiencia, crece en tamaño y poder. La lucha puede parecer desigual, pero el poder del jugador que maneja al monstruo solitario equilibra de sobra la contienda.

La original idea de Turtle Rock con «Evolve» y las primeras informaciones sobre el juego dejan claro que el estudio sigue estando en plena forma. Pero la coincidencia de un giro tan significativo en el concepto base de dos juegos del mismo género –y que entran en conflicto directo con fórmulas archiconocidas y que cada vez se ven más gastadas– es sorprendente. ¿O tal vez no?

## Punto de inflexión

Cuando los fundadores de Infinity Ward dejaron su propio estudio en medio de una sonora polémica con los jerifaltes de Activision, perseguían poder desarrollar un nuevo estilo y diseño de acción multijugador. Todas las críticas que hasta ahora ha recibido «Titanfall» hablan de un juego que puede revolucionar el género, y los nuevos datos, además, están provocando no poca polvareda y polémica, pues el estudio habla de limitar el número de jugadores drásticamente –7 vs 7– para potenciar la IA y la acción como no se ha visto hasta ahora. Algo que parece apoyar el concepto de «Evolve», apostando

**El diseño de «Evolve» es de ciencia ficción.** Pero el verdadero puntal del juego es su concepto de multijugador asimétrico, 5 vs 1.

# ¡14 JUGADORES SIMULTÁNEOS ES EL MÁXIMO EN LAS PARTIDAS DE TITANFALL!

**Una cifra, confirmada por Respawn, que ha provocado no pocas críticas.** Sihil endignit quiam faccae soleces editatiusam, quiatem poreiun delitas quate core solorpo ritatur, autatem aut utemquidebis volo ma doluptatus eum int as






**En «Evolve» cuatro jugadores combatirán a un quinto que maneja un enorme monstruo.** Los creadores de «Left 4 Dead» atacan de nuevo.



**«Titanfall» es el sueño en acción multijugador de los creadores de «Call of Duty».** Ahora en su nuevo estudio lo han desarrollado, con sus enormes mechas.

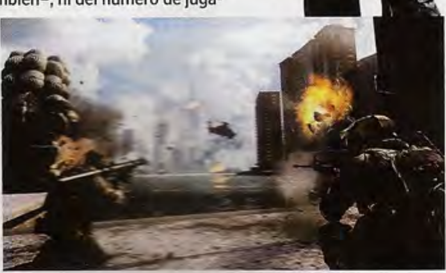
por un estilo que puede marcar un punto de inflexión, de nuevo, en el género, como ya hizo «Left 4 Dead».

¿Estamos ante el nacimiento de una nueva Edad de Oro en la acción multijugador? Desde luego un par de juegos no parece un número significativo de títulos como para hablar de un cambio de sentido dirección en un género, aunque no está de más recordar que un sólo título como «Half-Life 2» cambió el modo de afrontar la narrativa en los juegos de acción para siempre.

Sea como fuere, ve apuntando en tu lista estos dos nombres, porque van a dar mucho que hablar en los próximos meses. El primera ya está casi aquí...

## ¿Y EL MULTI "CLÁSICO"?

¿Es demasiada casualidad que dos títulos que no tienen nada que ver entre sí, como el de Respawn y el de Turtle Rock, tengan tantos puntos en común? Y que, de repente, diseños tan conocidos y exitosos como los de «Battlefield 4» y «Call of Duty Ghosts» parezcan desfasados y anticuados? ¿Dónde quedan, precisamente, las perspectivas de futuro de éstos? No es tanto hablar de acción bélica multijugador o no –«Titanfall» lo es también–, ni del número de jugadores simultáneos –algo clave para «Battlefield» y «Call of Duty», y muy criticado, por ahora, en «Evolve»–, sino de mirar el género desde una nueva perspectiva. Algo que va siendo casi imprescindible.



## 2 años después, en acceso anticipado...



**Ubisoft ha confirmado que esta primavera «Ghost Recon Online» llegará a Steam como juego de acceso anticipado.** El título ya tiene dos años de vida y ha cosechado gran éxito como juego online free2play en el mercado asiático.

## Del cine de los 80 directo a tu PC



**El próximo mes de febrero llegará al PC «Rambo», la adaptacion de Reef Entertainment de la película de los 80** protagonizada por Sylvester Stallone. El estudio habla de una fidelidad total al guión de la misma y de la recreación al detalle de gran parte de los escenarios.

## Nuevos rumores sobre GTA V en PC



**¿Llegaremos a ver «GTA V» en PC esta primavera?** Los últimos rumores sobre la aparición de la versión para PC del juego de Rockstar -por supuesto no confirmada por la compañía- ya le han puesto hasta fecha. Para el 25 de marzo, concretamente...

## Tim Schafer vuelve a la aventura gráfica



**Ya está disponible la beta cerrada de «Broken Age», el regreso de Tim Schafer a la aventura gráfica.** En pocas semanas estará disponible la versión final, que también se puede reservar ya en plataformas digitales, como Steam. ¡Bienvenido de nuevo, Tim!

## EL TERMÓMETRO

### HABRÁ NUEVO «HITMAN» PESE A TODO



**Rumores de cancelación sobre la nueva entrega de «Hitman»** nos habían hecho temer lo peor, pero Io Interactive ha confirmado su desarrollo, con novedades en el diseño y la IA.

### PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH...

**Frogwares y Focus anuncian un nuevo «Call of Cthulhu».** Esperemos que en la línea del infravalorado «Dark Corners of the Earth», un genial juego basado en la obra de Lovecraft.

### VALVE FINALMENTE NO TENDRÁ HARDWARE RV

**La compañía apuesta firmemente por la realidad virtual en los juegos de PC,** pero se dedicará a hacer compatible el software, dejando a Oculus Rift como socio de hardware.

### MÁS FÁBULAS PARA TU PC EN FEBRERO

**El segundo episodio de «The Wolf Among Us» llegará la primera semana de febrero.** De momento puedes disfrutar del genial primer capítulo y revisar nuestra review de este mes.

### ¿PLAGIÓ MARVEL A «MASS EFFECT 3»?

**Un posible plagio de la serie «Marvel's Agents of Shield» de diseños visuales de «Mass Effect 3»** ha recorrido la red como la pólvora. Varios escenarios son casi idénticos.

### SEGUIMOS SIN FECHA PARA «DARK SOULS II»



**En marzo sale «Dark Souls II»... para consolas. ¿Y la versión PC?** Namco Bandai y From siguen sin confirmar la fecha de «Dark Souls II» en PC. Sólo dicen que llegará "poco después".

# Las armas de NVIDIA para reinar en 2014

## NVIDIA pone a punto su arsenal gráfico para dominar el año. Procesadores, tarjetas, G Sync, soporte 4K... ¿Quién da más?

Hace pocas semanas pudimos probar las más recientes novedades que tiene NVIDIA para seguir afianzando su posición de líder en el mercado gráfico durante 2014. Amén de aplicaciones y tecnologías ya conocidas, con las últimas versiones de GeForce Experience y Shadowplay, tuvimnos de nuevo en nuetras manos un dispositivo SHIELD, del que aún no hay fecha para su lanzamiento en España, salvo que será en la primera mitad de 2014, si no pasa nada.

Pero mucho más llamativo fue probar juegos en resolución 4K –que parece ser el nuevo gran "santo grial" gráfico como estándar– con resultados espectaculares. También pudimos ver en acción un monitor G Sync, y pudimos comprobar alucinados la calidad de la visualización de gráficos en tiempo real. Algo increíble.

Disponibilidad, precios... todo eso está por confirmar, pero se esperan tarde y altos. Es lo que hay. Y justo después, en el CES se presentó Tegra K1. Sí, 2014 se perfila como un año realmente bueno para NVIDiA

### ARQUITECTURA KEPLER PORTÁTIL




Fue, sin duda, el mayor anuncio de NVIDIA en la última edición del CES. Tegra K1 es la nueva generación del procesador dedicado a dispositivos portátiles, con arquitectura Kepler de 64 bit y soporte de los últimos motores, como «Unreal Engine 4». Según NVIDIA es como tener una consola de nueva generación en la mano.



**Se supone que SHIELD por fin llegará en la primera mitad del año.** La duda es si la versión europea llegará a montar el Tegra K1.

**Los monitores G Sync están a punto de llegar.** Algunos serán versiones "parcheadas" de modelos existentes.

### ¿SERÁ REALMENTE 4K EL NUEVO ESTÁNDAR?

Tras el fugaz auge del 3D en juegos y cine –lo de la TV 3D ha sido totalmente anecdótico–, el nuevo "santo grial" de los gráficos se centra en el 4K. Varios monitores están en camino a precios aún prohibitivos, pero la mayoría de tarjetas gráficas de la nueva generación de NVIDIA –y de su directo rival, AMD– ya soportan estas resoluciones.

Hemos probado varios juegos en 4K, «Crysis 3», «Guild Wars 2», «Skyrim», «The Witcher 2»... e incluso en estos juegos, ya con años a sus espaldas, el resultado es algo increíble.



## GORDON Y ALYX: 10 AÑOS JUNTOS

**«HALF-LIFE 2» SIGUE SIENDO EL REFERENTE EN EL DESARROLLO NARRATIVO PARA LOS JUEGOS DE ACCIÓN. ¿HABRÁ SORPRESAS EN EL DÉCIMO ANIVERSARIO?...**

Han pasado 10 años y «Half-Life 2» sigue tan fresco como en 2004 -prueba a jugarlo de nuevo, y verás-. Ha pasado el tiempo en cuanto a tecnología, hardware y software, pero el carisma de Gordon Freeman y Alyx Vance permanece inalterable, como la magistral demostración de técnica narrativa, diseño de acción y jugabilidad. Quizá que 2014 sea el año que Valve ha elegido para lanzar Steam OS y Steam Machine no sea casual. ¿Veremos a Gordon?



## LANZAMIENTOS DE FEBRERO

### FAR CRY WILD EXPEDITION



**El pack que reúne toda la saga «Far Cry»** es uno de los lanzamientos más interesantes del mes. Ubisoft incuye las tres entregas y también «Blood Dragon». El precio está por determinar.

» Fecha de lanzamiento: 13 / 02 / 2014

### IRON SKY INVASION

**Badland Games se encarga de la distribución de** este juego de Topware por 19,95 € basado en la película de idéntico título del año pasado. ¡Los nazis invaden la Tierra desde la Luna!

» Fecha de lanzamiento: 13 / 02 / 2014

### RAMBO



**Reef Entertainment ha desarrollado este juego de acción** inspirado en la saga cinematográfica "Rambo", protagonizada por Sylvester Stallone. Badland lo distribuye por 19,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 21 / 02 / 2014

### CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW II

**La nueva entrega de la fantástica saga de Mercury Steam y Konami** llega por fin poniéndonos en el papel de Drácula. Esta vez, sin retraso y con un precio privilegiado en PC de 39,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 27 / 02 / 2014

### THIEF



**Garrett regresa de la mano de Square Enix en uno de los estrenos más esperados para 2014.** La edición que prepara Game.es, con caja metálica, costará 49,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 28 / 02 / 2014

# Lenguas de trapo

**Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...**



A menudo leo noticias en hablando de la supuesta influencia perjudicial de los videojuegos sobre la juventud. Con «Battlefield» no queremos inspirar a los jóvenes que se alisten en el ejército, sino animarles a hacer videojuegos, y que dentro de 10 años llamen a mi puerta pidiendo un empleo.

**Patrick Bach, productor ejecutivo de DICE**



La decisión de cambiar el modelo de explotación de «Team Fortress 2» y convertirlo en un free2play fue muy difícil. Nunca antes habíamos hecho algo así, y todo podría haber ido mal. Por suerte, el público respondió positivamente y aprendimos muchas cosas que hemos aplicado a Steam.



**Joe Ludwig, programador de Valve**



Cuando se supo públicamente que a nuestras oficinas había llegado un kit de desarrollo de PlayStation 4, los jugadores de PC entraron en pánico. Quiero tranquilizarlos: la versión de PC de «Star Citizen» no se verá perjudicada porque haya versiones para plataformas inferiores.

**Chris Roberts, creador de la saga «Wing Commander»**



Creo que lo honesto es empezar reconociendo que en los últimos años hemos desatendido los juegos para Windows. Eso va a cambiar. Cuando salió Windows 8 teníamos sólo 30 juegos –muchos "casual"– en la Windows Store, pero a partir de ahora vamos añadir juegos de gran envergadura.

**Phil Spencer, vicepresidente corporativo de Microsoft Studios**

# ¡Una Final del ESL Pro Series IX por todo lo alto!

**El primer fin de semana de 2014 se celebró la final del más popular campeonato de eSports en España. ¡Qué gran fiesta!**




**La final de «CS: Global Offensive»** fue una de las más emocionantes. El equipo **Wizards Club.EPS** se alzó con la victoria.

Tal como os anunciamos el mes pasado, 2014 ha comenzado con la celebración de las finales en la novena edición del torneo ESL Pro Series. Tuvo lugar en el centro de tecnología y ocio digital del Corte Inglés de Callao, en Madrid.

Además de la selección de jugadores de élite que se enfrentaron en las distintas modalidades del ESL Pro Series, las finales fueron contempladas atentamente por centenares



de aficionados que elevaron la emoción de las partidas animando a sus favoritos. Es de esperar, por tanto, una popularidad creciente para el año que viene, siguiendo con el apoyo de los principales patrocinadores del torneo, Intel y HP.

### Cinco grandes disciplinas

Las categorías disputadas en la final del ESL Pro Series correspondieron a los populares juegos «League of Legends, «Counter Strike: Global Offensive», «Starcraft 2: Heart of the Swarm», «Call of Duty: Ghosts» y «FIFA 14». Hubo momentos de alta expectación, clasificaciones sorprendentes y grades remontadas. Tienes un resumen completo en la web oficial del torneo ESL Pro Series: **www.esl.eu/es/pro-series/**

## 25.000 € PARA LOS MEJORES

La afición a los eSports en España ha comenzado a tener una dimensión seria, así como la cuantía de los premios. Si los patrocinadores mantienen y acrecentan su apoyo, sin duda muchos aficionados se animarán a convertirse en jugadores profesionales. Los primeros premios del último ESL Pro Series fueron de hasta 3000 € a repartir entre el equipo. No está mal, ¿eh?



# Las novedades de Valve

**A lo largo del CES 2014 y durante los Steam Developer Days, la compañía ha desvelado sus nuevos planes de desarrollo.**

Una de las novedades más comentada durante el CES ha sido la aparición de las primeras Steam Machines. Y precisamente, respecto a las Steam Machines, Valve declarado que descarta, de momento, entrar a competir con sus socios desarrollando su propia Steam Machine. Todas estas máquinas llevarán el sistema SteamOS que también ha sido objeto de novedades. La red Steam, de hecho, añadirá un sistema de control parental y opciones familiares, mientras que el sistema In-Home Streaming ha entrado en fase de beta. Finalmente ha desvelado un nuevo Steam Controller, sin pantalla táctil. Y, mientras tanto han aparecido los primeros benchmarks de las Steam Machines en 3DMark en **futuremark.com/hardware/steam-machines**

Steam Machines

## LOS MÁS ESPERADOS

2014 ha comenzado sin cambios en nuestra lista de juegos esperados, pero Febrero va a ser otra cosa si se cumplen las fechas de lanzamiento previstas.

### PARRILLA

**CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2**
FEBRERO 2014 · ACCIÓN/AVENTURA · MERCURYSTEAM / KONAMI · PC, PS3, XBOX 360
Drácula será el protagonista en esta entrega.

**THIEF**
FEBRERO 2014 · ACCIÓN/AVENTURA · EIDOS/SQUARE ENIX/KOCH MEDIA · PC, PS4, XB ONE
¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

**THE ELDER SCROLLS ONLINE**
4 DE ABRIL 2014 · ROL · BETHESDA / ZENIMAX · PC, MAC, PS4, XB ONE
¡El esperado MMO de Bethesda llegará pronto!

### CALENTANDO



**WATCH DOGS**
PRIMAVERA DE 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3, PS4, XBOX ONE
Para muchos es el primero de una nueva generación de sofisticados juegos.

**DARK SOULS II**
2014 · ROL/ACCIÓN · FROM SOFTWARE/NAMCO BANDAI · PC, PS3, XBOX 360
A la estela de la primera entrega, promete ser uno de los JDR más brillantes y difíciles de 2014.

**THE WITCHER 3: WILD HUNT**
2014 · ROL · CD PROJEKT/NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XBOX ONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

### EN BOXES



**TITANFALL**
2014 · ACCIÓN · RESPAWN ENTERTAINMENT/ EA · PC, XBOX ONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

**THE DIVISION**
2014 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XBOX ONE, PS4
¡Sale en PC y promete un enorme mundo abierto!

**CYBERPUNK 2077**
2014 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XBOX ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

# La nueva generación PC
# Steam Machines

## El último CES ha traído la puesta de largo de más de una decena de prototipos de Steam Machines. ¿Has elegido tu favorito? ¡Aquí está la nueva generación del PC!

Aún no han nacido y ya están levantando una auténtica polvareda. las Steam Machines, además, están provocando no poca confusión. ¿Son PC? ¿Son consolas? La propuesta de Valve de PC para jugar basados en su propio Sistema Operativo, Steam OS, se mueve en una frontera difusa que aún no está claro hacia donde se inclina, pero la simple opción de multitud de fabricantes involucrados en la producción, las posibilidades de configuración al gusto del usuario y la libertad para instalar y ejecutar SS.OO. alternativos dejan a Steam Machine más en el mundo del PC... aunque conectado a la TV y con un mando. Está por ver lo que dará de sí la propuesta de Valve y su éxito, pero el CES ha sido un vendaval de prototipos. ¿Cuál te gusta?

### MATERIEL.NET

Su diseño es prácticamente idéntico al de la Steam Machine de Alternate, y su configuración también es muy similar, aunque la variación en la RAM y el modelo de gráfica y CPU lo hacen más asequible. **Una opción intermedia** de precio bastante ajustado.



- **CPU:** Intel Core i5 4440
- **RAM:** 8 GB
- **Gráficos:** MSI GeForce GTX 760 OC
- **Disco Duro:** 8 GB + 1 TB SSHD
- **Precio:** 1098 $

### FALCON NORTHWEST TIKI

Uno de los más reputados integradores americanos de PC lanza su propuesta de Steam Machine **dirigida a los jugadores más exigentes**, con opciones de configuración al gusto. Su precio de partida es alto, y el de la opción más avanzada es demencial. Para bolsillos pudientes.



- **CPU:** Configurable
- **RAM:** 8-16 GB
- **Gráficos:** NVIDIA GeForce GTX Titan
- **Disco Duro:** Hasta 6 TB
- **Precio:** Entre 1799 $ y 6000 $

### GIGABYTE BRIX PRO

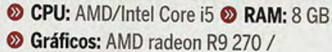
Gigabyte ofrece una Steam Machine compacta, de **potencia media** y con una configuración y **diseño espartanos**. Aunque su precio aún no se ha confirmado, se espera que no sea de los más elevados entre todos los prototipos presentados. No tendría mucha justificación...

- **CPU:** Intel Core i7 4770R
- **RAM:** 2 x 4 GB
- **Gráficos:** Intel Iris Pro 5200
- **Disco Duro:** 1 TB SATA 6 GB/s
- **Precio:** Por confirmar

### CYBERPOWERPC

Depende de su configuración, pero **la propuesta de CyberpowerPC** es una de las alternativas más atractivas de Steam Machine. No sólo parte de un precio base más que razonable, sino que su configuración ofrece una **potencia muy notable**. Racanea algo en el disco duro y la RAM, eso sí... Pero su diseño es genial.



- **CPU:** AMD/Intel Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Gráficos:** AMD radeon R9 270 / NVIDIA GeForce GTX 760
- **Disco Duro:** 500 GB
- **Precio:** Desde 499 $

### ZOTAC STEAM MACHINE

La de Zotac es una de las versiones más sorprendentes por su diseño, pues tras su apariencia un tanto estándar se oculta una máquina de dimensiones mínimas para engancharse, incluso, a la parte trasera de un monitor o TV. Eso sí, sus especificaciones aún están por definir.




- **CPU:** Intel (por confirmar)
- **RAM:** Por confirmar
- **Gráficos:** NVIDIA GeForce GTX (modelo por confirmar)
- **Capacidad:** Por confirmar
- **Precio:** Desde 599$



## ALIENWARE STEAM MACHINE

La más **enigmática** de todas las propuestas de Steam Machine. **Alienware** no ha confirmado configuración ni precio, pero dado su tamaño -poco más grande que el mando creado por Valve- es probable que no sea muy cara. ¿Potencia? Es un enigma...

- **CPU:** Por confirmar
- **RAM:** Por confirmar
- **Gráficos:** Por confirmar
- **Disco Duro:** Por confirmar
- **Precio:** Por confirmar

## ALTERNATE STEAM MACHINE

La de Alternate es **una de las propuestas más equilibradas** como Steam Machine, en una configuración similar a un PC de gama media-alta, lo que sitúa su precio en un entorno también similar. Eso sí, como diseño es de los más espartanos de todos los prototipos presentados en el CES.

- **CPU:** Intel Core i5 4570 **RAM:** 16 GB
- **Gráficos:** Gigabyte GeForce GTX 760 **Disco Duro:** 1 TB (SSHD)
- **Precio:** 1339 $

## NEXT SPA STEAM MACHINE



Un **diseño espartano** domina el prototipo Next Spa, aunque su configuración es bastante notable, encuadrándose en la **gama media de Steam Machines**. Se trata de una de las propuestas más equlibradas, aunque su precio, por ahora no confirmado, puede ser la piedra de toque.

- **CPU:** Intel Core i5 **RAM:** 8 GB
- **Gráficos:** NVIDIA GeForce GTX 760 **Disco Duro:** 1 TB
- **Precio:** Por confirmar

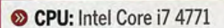
## SCAN NC10 STEAM MACHINE

Aunque su diseño es el de una máquina de juegos de sobremesa, su configuración coloca, inequivocamente, al Scan NC10, como un equivalente a un portátil gaming de gama media-alta. **Su precio es bastante ajustado**, y su diseño es de los más llamativos.

- **CPU:** Intel Core i3 4000M
- **RAM:** 8 GB
- **Gráficos:** NVIDIA GeForce GTX 765M
- **Disco Duro:** 500 GB
- **Precio:** 1090 $

## WEBHALLEN STEAM MACHINE

Webhallen presenta un modelo de Steam Machine que se puede considerar **de los mejores en relación calidad-precio**. Su configuración está en el top de los prototipos presentados en CES y su precio es realmente ajustado para lo que ofrece.








- **CPU:** Intel Core i7 4771
- **RAM:** 16 GB
- **Gráficos:** NVIDIA GeForce GTX 780
- **Disco Duro:** 1 TB SSHD
- **Precio:** 1499 $

## ORIGIN PC CHRONOS




**Origin PC** es conocido en EE.UU. por ofrecer PC de alta gama, gran calidad y con configuración a gusto del consumidor, dirigidos a jugadores hardcore. Y muy caros. Lo que se refleja en su propuesta de Steam Machine con su Chronos. **Un auténtico maquinón**, sí, pero estamos seguros de que será muy caro.

- **CPU:** Intel Core i7 4770 K (de 3.9 a 4.6 GHz) **RAM:** Por confirmar
- **Gráficos:** 2 x 6 GB NVIDIA GeForce GTX Titan
- **Disco Duro:** Por confirmar **Precio:** Por confirmar (Variable)

## IBUYPOWER STEAM MACHINE

Otra de **las alternativas más asequibles** de Steam Machine es la de iBuyPower, que se sitúa en el límite más bajo de los 500 dólares, sacrificando potencia, y ajustando sus componentes y configuración desde las **especificaciones mínimas** planteadas por Valve.



- **CPU:** Quad Core AMD/Intel
- **RAM:** 8 GB
- **Gráficos:** AMD Radeon GCN
- **Disco Duro:** Desde 500 GB **Precio:** Desde 499 $

## DIGITAL STORM BOLT II



Un auténtico pepinazo. Eso es el Digital Storm Bolt II, una de las **Steam Machine más potentes** de todas las presentadas en CES. Y, como es fácil de imaginar, repercute en el precio estimado, que supera los 2500 dólares. Aunque nos da que tendrás máquina para rato...

- **CPU:** Intel Core i7 4770K **RAM:** 16 GB
- **Gráficos:** GeForce GTX 780 Ti
- **Disco Duro:** 1 TB HDD + 120 GB SSD **Precio:** 2584 $

## ¡El xenomorfo original ha vuelto!

# Alien Isolation

✲ Acción ✲ CREATIVE ASSEMBLY ✲ 2014



**PARA TODOS LOS FANS DE LA SAGA "ALIEN".** Si antes hablábamos del vestuario, los escenarios de la Curiosity parecen calcados a los de la Nostromo de la película. El diseño, los monitores –CRT, claro– , enormes teclados mecánicos, luces y sombras, humo entre el que se escabulle una esquiva silueta... ¡qué sensaciones!

**NO ESTÁS EN LA NOSTROMO... ¡PERO CASI!**
«Alien Isolation» te llevará a la estación comercial Curiosity, en el espacio exterior, donde sus residentes están desesperados ante un terror desconocido. Un xenomorfo ha aparecido en la Curiosity y está provocando caos y muerte. Un único alienígena al que tendrás que combatir.

**CREATIVE ASSEMBLY APARCA LA ESTRATEGIA PARA RENDIR UN HOMENAJE A LA PELÍCULA "ALIEN"**



**UN HOMENAJE A LA PELÍCULA ORIGINAL.**
Los responsables de Creative Assembly -que ha dejado a un lado temporalmente sus juegos de estrategia para embarcarse en la aventura Alien- hablan de «Alien Isolation» como una vuelta a los orígenes de la saga cinematográfica, donde un único gran enemigo te pondrá a prueba de principio a fin. Tal es el afán por ser fieles al espíritu de la película de Ridley Scott, que hasta los diseños de vestuario han sido calcados, incluyendo los trajes espaciales.



**RIPLEY HA VUELTO... AUNQUE EN OTRO CUERPO.**
Amanda Ripley, de hecho, no la teniente Ripley que interpretó Sigourney Weaver. Amanda es la hija de aquella Ripley original, y será parte del equipo de la corporacióqn Weyland que se enfrentará al xenomorfo. Junto a ello estarán otros personajes, como Verlaine, Taylor o Samuels. Y seguro que entre ellos habrá tensión...

## LA HORA DE VOLVER A LOS ORÍGENES

¿Es este el momento adecuado para un nuevo juego basado en "Alien"? «Colonial Marines» podía haber dado al traste con «Alien Isolation», pero SEGA y Creative Assembly confían en insuflar nueva vida a la franquicia con **un título que vuelve a la fuente original**. ¿Será capaz de mantenerte en vilo más de 10 horas, como poco?

LA NUEVA ERA DEL MMO ARRANCA EN 2014

# THE ELDER SCROLLS ONLINE

**Ha llegado el momento de redescubrir Tamriel. Pero estas no van a ser unas vacaciones de ensueño, sino una guerra por el trono del Imperio... ¡y del MMO!**

## INFOMANÍA

### DATOS

- Género: **MMO**
- Estudios/Compañía: **Zenimax Online/ Bethesda**
- Fecha prevista: **4/4/2014**

### CÓMO SERÁ

- Será un **MMO de rol** ambientado en el universo de «The Elder Scrolls».
- Habrá **tres facciones para escoger**, cada una luchando con las demás por la supremacía y el trono de Tamriel.
- Su modelo de negocio se basará en la **suscripción mensual de 13 euros**.
- **El PvP tendrá una gran importancia** en el desarrollo del juego.
- Habrá **9 clases de personaje disponible**, tres por cada facción.
- Podrás recorrer casi **todas las regiones de Tamriel**.

El de «The Elder Scrolls Online» ha sido uno de los desarrollos más complejos jamás vistos para un MMO. Lleva más de un lustro en producción, las primeras impresiones que un grupo de afortunados tuvieron sobre él fueron bastante negativas –lo tildaban de simple y hasta feo; un juego que no hacía honor a la herencia de la saga a la que pertenecía–, estuvimos sin saber de él un largo tiempo y hará poco más de un año, de repente volvió a aparecer y... ¡sorpresa!, todo lo que vimos y jugamos no sólo era espectacular, sino divertidísimo. Sí, tenía bugs –un año antes de su lanzamiento, como para no tenerlos–. Sí, le faltaban opciones. Pero... sí, aquello era «The Elder Scrolls» 100%: bonito, espectacular, jugable, accesible y con una profundidad que ya se intuía que iba a ser uno de sus pilares. Tanto que, de hecho, a medida que la información y los datos han ido surgiendo, se perfila como el más completo, ambicioso, profundo y explosivo juego de toda la saga. Ven a Tamriel con nosotros y sumérgete en el mundo de fantasía más alucinante.

### La amenaza Daedra

Faltan mil años para que Uriel Septim suba al trono en la Ciudad Imperial.

**Todo comenzará con la invasión de los Daedra.** El príncipe de las mentiras, Molag Bal, te ha robado el alma. Deberás averiguar la razón y recuperarla.



**¡Descubre cómo se forjó la Historia de Tamriel!** Descubre el universo de «The Elder Scrolls» desde un mundo online, en el que todo es posible y tus decisiones serán la clave.

**¡Tamriel está vivo!** «The Elder Scrolls Online» presentará el mundo de juego más extenso de la saga, con miles de PNJ y de jugadores humanos en cada servidor.



**¡Cuántos recuerdos te traen las ruinas Ayleid!** Uno de los lugares más atractivos de explorar en «Oblivion» reaparecen en «The Elder Scrolls Online», repletas de secretos.

El linaje de los Septim, de hecho, aún no ha arrancado –lo hará unos cuatro años tras el cataclismo que está a punto de desatarse en «The Elder Scrolls Online»–. Todo parece en calma en Tamriel y, de pronto, algo surge en Cyrodiil. Algo que viene de... ¡la dimensión oscura de Oblivion!.

La historia del juego nos cuenta cómo Molg Bal, uno de los príncipes daedra más peligrosos, intenta esclavizar el plano de Tamriel y a sus habitantes, uniendo mediante la Anclas Oscuras esta dimensión con la suya en Coldharbour. Pero la profecía dice que el guerrero sin alma lo evitará y acabará con su intento. El guerrero sin alma eres tú.

## Creando al héroe

La creación y desarrollo del personaje del juego de Zenimax Online es uno de los más alucinantes que he-

**Disfruta de la batalla como en el resto de juegos de la saga.** La elección de juego en primera o tercera persona estará disponible.


**Sí, el PvP es un elemento muy importante en el juego.** Dejar fuera de combate a otro jugador y robarle todas sus posesiones será posible, aunque te creará mala fama.

# TAMRIEL SALTA AL UNIVERSO ONLINE, EN EL JUEGO MÁS EXTENSO DE LA SAGA «THE ELDER SCROLLS»

mos visto no ya en un MMO sino en cualquier JDR. Habrá 9 clases de personajes y el interfaz de creación del mismo es algo espectacular.

Escoger raza y clase será lo primero –y definirá parte de tus habilidades, como veremos luego–, y personalizar al personaje será más alucinante que en ningún juego de la saga. Un interfaz que combina una herramienta en forma de triángulo junto a las barras ya conocidas para diseñar el aspecto del personaje, te permitirán hacer un héroe realmente único, hasta el más mínimo detalle.

Su desarrollo a lo largo del juego es lo que más miga tendrá. De inicio, raza y clase definen unas habilidades básicas que te acompañarán todo el juego, más otras básicas que irás mejorando con la práctica basadas en arma y armadura.

A medida que explores y luches ganarás experiencia y mejorarás al personaje, pero no sólo ese aumente de nivel te dará puntos de habilidad. Existirán ciertos objetos –los sky shards–, o misiones especiales que te permitirán subir de nivel. En ese momento podrás gastar un opunto en mejoras de atributos y otro en mejoras de habilidades. Los atributos serán salud, magia y stamina, paran potenciar a guerreros, magos, etc.



## UNA NUEVA PERSPECTIVA SOBRE EL MUNDO DE TAMRIEL

**No es nada exagerado afirmar que «The Elder Scrolls Online» es el juego más ambicioso ambientado en Tamriel. No sólo es el que más regiones abarca de cualquier título de la saga, sino el que más variedades de escenarios presenta y, por lo tanto, más misiones, personajes, enemigos y opciones presenta. El objetivo, desde el comienzo del desarrollo, ha sido considerarlo como un juego más de la saga, y no como un MMO al margen, pese a que su historia, que arranca mil años antes del resto de juegos, ofrecerá un mundo muy diferente.**











Las habilidades definirán a tu personaje en aspectos más específicos.

Estas habilidades, a su vez, se dividen en árboles y en variantes en las que puedes especializarte. Si juegas mucho, puedes dominar todas, pero te llevará cientos de horas. Y podrás modificarlas para ajustarse a estilos muy finos de juego. Una vez que desarrolles las habilidades puedes acceder a las que se llaman Ultimate Abilities, que serán las más poderosas de todo el juego.

Hay otro tipo de habilidades y poderes que se adquieren por alianzas con los gremios del mundo, como el de magos o el de guerreros, y algunas oscuras que se pueden conseguir si decides jugar como hombre lobo o vampiro, aunque si conoces «Oblivion» y «Skyrim», ya sabes lo que implican...

## Guerra de Alianzas

La creación del personaje te llevará al paso siguiente: ¿cuál será tu facción? En «The Elder Scrolls Online» el cataclismo Daedra deriva en la aparición de tres "alianzas" de territorios que combaten entre sí por hacerse con el poder de Tamriel, al quedar vacante el trono tras el ataque Daedra a la Ciudad Imperial. La Alianza Daggerfall está compuesta por los territorios de High Rock, Sentinel y Orsinium, gobernados por el rey de Wayrest. En ella las tres razas disponibles serán Bretones, Guardias Rojos y Orcos. El Dominio Aldmeri lo forman Valenwood, Summerset y Elsweyr, y sus razas son los Altos Elfos, los Elfos del Bosque y los Khajiit. Y por fin estará el Pacto de Ebonheart, donde encontrarás a los Nórdicos, Elfos Oscuros y Argonianos, que forman la población de Black Marsh, Morrowind y Skyrim.

Cada facción tendrá sus propios objetivos, motivaciones, cultura... pero todos luchan contra los Daedra y por hacerse con el trono de Tamriel y el control de la Cyrodiil y la Ciudad Imperial. Y estarán tus objetivos personales, siendo lo que quieras ser y logrando las alianzas necesarias para combatir en misiones de grupo, llegar hasta Oblivion para rescatar tu alma y luchar contra otros jugadores en el "megaservidor" del mundo de «The Elder Scrolls», cuya historia modificarás a lo largo de tus aventuras. Zenimax y Bethesda tienen en sus manos una de las joyas del año. Un MMO espectacular. **F.D.L.**

**¿Es también «The Elder Scrolls Online» el juego más espectacular de la saga?** Con cada nueva presentación, el juego ha ido ganando en calidad gráfica y visual.

**EL GRAN PESO DEL PVP ES UNA DE LAS CLAVES DEL DISEÑO DE «THE ELDER SCROLLS ONLINE»**

## ACÉRCATE MÁS A LA LUCHA

Una de las opciones más demandada en las primeras betas de «The Elder Scrolls Online» era la opción de juego en primera persona, como en los juegos "offline" de la saga. Ha tardado, pero en la nueva beta cerrada que arranca estos días ya está lista, al igual que lo estará en la versión final de abril.





## TRES ALIANZAS PARA CONQUISTAR TAMRIEL

El mundeo de Tamriel se encuentra dividido en tres alianzas surgidas tras el impacto de la invasión de Molag Bal desde Oblivion. Todas ellas luchan por la supremacía, al tiempo que combaten a las fuerzas Daedra. Pero su objetivo principal es hacerse con la Ciudad Imperial y, por tanto, con Cyrodiil y el trono de Tamriel. la Alianza de Daggerfall, el Pacto de Ebonheart y el Dominio de Aldmeri serán las opciones entre las que podrás elegir para ser miembro de una de ellas, con objetivos e historias diferentes.

**Podrás ser lo que quieras ser.** Incluso si quieres unirte a bandos un tanto "oscuros" con habilidades especiales, como hombres lobo o vampiros.

**¡Hay que luchar contra Molg bal! ¿Te unes a mí?** Llegar hasta Oblivion será un objetivo a largo plazo, pero no podrás conseguirlo solo. Necesitarás ayuda de otros jugadores.

# La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

## LA CARTA DEL MES

## ¿Un PC en mi móvil?



**Me he quedado flipando con los vídeos que habéis puesto en la web con los juegos del Tegra K1, el nuevo procesador para móviles de NVIDIA. ¡Es como tener un PC en el móvil! ¿De verdad han alcanzado la potencia de un ordenador de sobremesa? ■ Carlius**

La verdad es que el progreso que ha hecho NVIDIA con el Tegra K1 es espectacular, Carlius. Por los vídeos y los documentos técnicos parece que dará que hablar. Y los primeros benchmarks dicen que en su configuración más baja es un 25% más rápido que los chips de Apple o Qualcomm. Pero una cosa son las demos técnicas y otra los juegos corriendo en un móvil o una tablet. Y no esperes que tengan los mismos gráficos que un PC que consume 400 W. Veremos lo que da de sí cuando esté en la calle.

### ¿POR QUÉ TARDA TANTO?



**He leído en vuestra web los rumores de que «GTA V» podría salir en PC el 25 de marzo, y ¡menudo alegrón!, aunque no me hago ilusiones. Pero lo que me fastidia es que Rockstar siempre nos hace esperar meses a los jugadores de PC. ¿Por qué nos odia tanto? ■ Alfred H.**



Bueno, Alfred, no es que Rockstar nos tenga manía a los "peceros". Esto es un negocio. Rockstar considera que es más rentable desarrollar el juego para consolas, y cuando está terminado dedicarse a la versión de PC. Y eso lleva unos meses, que aprovechan para exprimir las ventas en consolas, sin que el PC las deje en evidencia técnicamente. Ten por seguro que habrá un «GTA V» para PC en breve.




### MÁS JUEGOS DESCARGABLES



**A mí me gustan los juegos de toda la vida como al que más, pero creo que le dedicáis poca atención a los juegos descargables. Me refiero a los juegos indie que sólo salen en Internet, en sitios como Steam, Origin, etc. Hay muchos que son auténticos juegazos, yo me lo paso mejor con ellos que con un «Call of Duty» o un «FIFA». ¡Tenéis que darles más cancha! ■ Joel E.**

Es cierto que cada vez salen más juegos de calidad que sólo están disponibles en formato descarga. Si te fijas cada vez les dedicamos más espacio, con reviews y una importante acogida en La Comunidad. En Micromanía siempre dedicaremos atención a los juegos que merezcan la pena.

### ¡VUELVEN LOS 8 BITS!

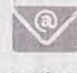


**Casi me caigo de la silla cuando he visto que van a lanzar el mítico teclado del ZX Spectrum, el de las teclas de goma, para usarlo en las tablets o en el PC con emuladores. ¡Es la caña! Se me ha ocurrido que podríais regalar con la revista algún juego clásico de Spectrum de esos de Dinamic, para usar con este teclado. ¡Sería como volver a los 80! ■ Juanjo H.**



A nosotros también se nos ha caído una lagrimita de nostalgia cuando hemos visto el anuncio del Bluetooth ZX Spectrum, Juanjo... Pero ojo que aún no es seguro, están recaudando fondos en KickStarter, necesitan 60.000 libras para fabricarlo y a día de hoy llevan 39.000 libras y quedan 15 días.
Pero es una buena idea lo de regalar juegos de Spectrum para usar con el teclado, prometemos estudiarlo si la cosa sale adelante.

### ¿EL ALIEN DEFINITIVO?



**Me encantan las pelis de la saga Alien, pero como jugón llevo años esperando a que salga "el juego definitivo". Alguno de los últimos molan, aunque no me terminan de llenar. Pero el nuevo «Alien: Isolation» me da buena espina, he visto el trailer y los gráficos son un pasote. ¿Creéis que dará la talla? ■ Ripleyfan**

Pues la verdad es que el trailer tiene una pintaza increíble,



## LA POLÉMICA DEL MES

## ¿Steam Machines por 4500 euros?

**Ya he visto los datos técnicos de los primeros Steam Machines, y aunque es verdad que hay alguna que vale 400 dólares (para el «Angry Birds» y poco más, digo yo), me he quedado alucinado con los 6000 dólares que piden por el Falcon Northwest. ¡Pero esta gente de qué va! ■ Román G.**

Bueno, Román, la verdad es que no habrá un único Falcon Northwest, el modelo más barato vale 1.800 dólares, lo que pasa es que si le añades dos GPUs, procesador y memoria a la última, discos duros para parar un tren... Pues te sube a esos 6000 dólares. No te obsesiones con el precio, las Steam Machines son simples PCs optimizados para juegos, y los encontrarás de todos los precios. ¡Y con el modelo de 400 dólares seguro que puedes jugar a juegos muy majos!







y se supone que SEGA ha aprendido un par de lecciones tras el fiasco de «Aliens: Colonial Marines». Pero Creative Assembly tampoco es que tenga mucha experiencia en juegos de este tipo. Habrá que tener paciencia y confiar en que saldrá bien.

## ¿SIN SIMS EN 2014?



**Estoy un poco preocupada porque parece que EA no tiene intención de sacar más expansiones de «Los Sims 3». Se dijo que «Hacia el Futuro» iba a ser la última porque «Los Sims 4» estaba a punto de salir, pero ahora que se ha retrasado a otoño, ¿no tendremos nada nuevo de los Sims todos estos meses?** ■ Julia F.

La verdad es que el retraso de «Los Sims 4» le ha pillado un poco por sorpresa a la propia EA, Julia. Se ha retrasado 6 o 7 meses, y no han anunciado expansiones de «Los Sims 3» para llenar ese hueco. Pero sí van a sacar nuevos mundos, que ahora son como miniexpansiones con nuevas opciones de jugabilidad, como la creación de tiendas en «Midnight Hollow», los dragones de «Dragon Valley», etc. Y en la Store sale contenido nuevo cada semana. ¡No te vas a aburrir hasta «Los Sims 4»!



## YO SOY DE LEGO



**Quiero aprovechar esta sección para reivindicar los juegos de LEGO. Ya paso de los 30 tacos y tengo que reconocer que me encantan. Mis amigos se cachondean de mí porque dicen que son para "casuals", pero aunque son facilones a mí me sirven para desconectar del estrés del día. Además cada vez tienen mejores gráficos, mundos abiertos... ¡Y coleccionar todos los personajes es un vicio!** ■ StanLeeB

Los juegos de LEGO tienen mala prensa entre los jugadores hardcore, pero son muy entretenidos, y cada vez son mejores y más complejos. No te dejes influenciar por nadie. En los juegos, como en el cine o la música, cada uno tiene sus gustos. Si a ti te gustan. ¡A disfrutarlos!

## PC NEXT-GEN




**¿Qué PC necesitaría para igualar la potencia de una PS4 o una Xbox One sin gastarme mucho?** ■ Kalisto



Pues es difícil de calibrar, hay muchas componentes que influyen, desde la placa base a la velocidad de la memoria que instales. A grandes rasgos, con un i5 Haswell de cuatro núcleos o un AMD FX-8350, 8 GB de RAM, y una Radeon HD 7850/GTX 650 o superior, debería ser suficiente para ejecutar los juegos multi plataforma de consolas next-gen.

## FORMIDABLE




**EA y Maxis al fin han anunciado oficialmente el parche para jugar a «SimCity» offline. Ya está en las últimas fases de testeo, así que saldrá en breve. Lo mejor de todo es que conservará todos los beneficios actuales (jugar en regiones y en online) pero podrás guardar tus partidas localmente para jugar sin conexión. Y se abrirán las puertas a los MODs. Una gran noticia que revitaliza de nuevo la saga.**

## LAMENTABLE

**¿Os acordáis de aquella presentación de Microsoft en Barcelona en 2006, cuando Peter Jackson salió al escenario para anunciar un proyecto con Halo, que todo el mundo pensó que era una película? Desde entonces han existido muchos rumores, el último, con Ridley Scott de director. Jarro de agua fría: Microsoft han dicho que no tienen planes para un filme. Nos conformaremos con la serie televisiva de Spielberg, que tampoco está nada mal...**

## PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

### ¿QUIÉN...

**se comprará un ordenador Project Christine,** el espectacular PC modular que Razer pondrá a la venta, si a los fans les gusta la idea?

### ¿QUÉ...

**cara se le habrá quedado a quien no dió un duro por GoG.com,** la tienda de juegos clásicos, ahora que acaba de celebrar su quinto aniversario?

### ¿CÓMO...

**serán los poderes sobrenaturales que tendrá el jugador que maneje a la bestia de «Evolve»,** sabiendo que deberá enfrentarse contra otros cuatro jugadores al mismo tiempo?

### ¿CUÁNTAS...

**partidas de cartas veremos en la película de Magic the Gathering,** que 20th Century Fox ya ha comenzado a desarrollar con el guionista de la futura peli de los X-Men?

### ¿CUÁNDO...

**podremos saber qué personajes de la serie y las novelas** protagonizan el esperadísimo título de «Juego de Tronos» que está desarrollando Telltale Games?




## Los viejos roleros nunca mueren

# Might & Magic X Legacy

**Para comprender el presente y el futuro no hay nada mejor que conocer el pasado. Si no, estaremos condenados a repetirlo... para alegría de los fans del rol, por cierto.**

INFOMANÍA

**■ FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Limbic/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *might-and-magic.ubi.com/mightandmagicx-legacy/en-GB/home*

16

**■ LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Actos:** 4
- **Clases de personaje:** 12
- **Grupo de personajes:** 4, más 2 eventuales
- **Multijugador:** No

**■ ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

**■ LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Core 2 E7300 a 2.6 GHz, Athlon 64 X2 5200+ a 2.7 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 3870
- **Conexión:** ADSL (activación Steam y Uplay)

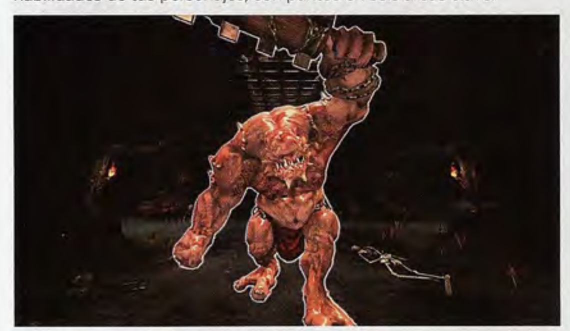
**■ MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



**Habla, habla y habla.** Conseguir información de los personajes, en comercios y edificios, te conseguirá misiones y objetos útiles.



**¡Al final, tú decides!** Tu estilo se basa en cómo desarrolles las habilidades de tus personajes, con puntos en seis áreas clave.



**¡Ojo con donde te metes, amigo!** Es inevitable que al investigar mazmorras y edificios te topes con enemigos de nivel muy superior.



**Bienvenido al mundo de «Might & Magic» con un estilo más clásico que nunca.** Como homenaje a toda la historia de la saga de rol, «Legacy» ofrece un estilo de juego similar al de hace décadas.




**Todo arranca en Sorpigal.** La llegada al puerto costero de Sorpigal marca el inicio de tus aventuras en «Legacy». Los primeros paseos por sus calles se desarrollan casi a modo de tutorial encubierto.

# VIVE EL ROL «M&M» AL ESTILO MÁS CLÁSICO, CON EXPLORACIÓN, AVENTURA Y COMBATE POR TURNOS

El mundo de Ashan está en peligro. Las intrigas políticas, las conspiraciones y las luchas por el poder están a punto de provocar una guerra de secesión en Karthal. Diversas facciones luchan entre sí y la magia, los monstruos y las luchas entre todas las razas se vuelven más y más frecuentes y cruentes. Un conflicto que puede destrozar todo vestigio de civilización. ¿Hay alguna solución? Pues eso lo tienes que decir tú. Nosotros hemos estado intentando ponerle remedio estos últimos días luchando contra todo lo que se nos ha cruzado por delante, pero nos da que no hemos llegado aún a descubrir toda la verdad. Puede ser porque, claro, estamos intentando vivir la nueva aventura del universo «Might & Magic» desde diversos puntos de visto, experimentando con nuestros personajes, con diversas clases, usando tácticas diferentes contra todos los monstruos... ¡y disfrutando a lo grande del viejo y genial estilo clásico de los JDR! Si te apetece probar, ven cpor aquí y te contamos cómo es «M&M X Legacy».

## Viaje al pasado

Lo primero, como ya habrás visto por las imágenes que hay en esta página, es asumir el estilo de «Might & Magic X Legacy», que se llama así por la misma razón: su estilo de juego basado en los JDR clásicos de principios de los años 90 del pasado siglo. Dicho así suena como una locura, pero no es la primera vez que vemos

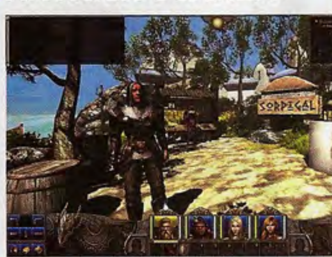
## LA REFERENCIA

### Legend of Grimrock

- **Ambos son JDR de estilo clásico** con un desarrollo similar, pero «Legend of Grimrock» se desarrolla en interiores.
- **En ambos juegos manejas a un grupo** de 4 personajes diferentes, y son juegos sólo con modo individual .
- **«M&M X Legacy» ofrece 12 clases de personaje,** más que «Legend of...».



## AVENTURA A LA ANTIGUA USANZA



Desarrollar un JDR de estilo clásico, con exploración y combate por turnos, dificultad demencial –o casi– y jugabilidad basada en la gestión de un grupo de aventureros se ha puesto de moda en los últimos tiempos... para fortuna de todos los fans del género. De vez en cuando está bien echar la vista atrás y devolver a la actualidad buenas ideas. «M&M X Legacy» se ha atrevido a hacerlo con una saga consagrada, y merece la pena que le des una oportunidad.



**Las cosas empiezan a complicarse, aventurero.** Los combates con algunos "jefes" van más allá de superar el potencial ofensivo del enemigo. Las tácticas que usan algunos personajes son complejas.





**¡Cuidado, que te tiene casi a punto!** Los enemigos pueden bloquear o eliminar a algún miembro del grupo durante el combate.

## EL PERSONAJE LO ES TODO

**La evolución de tus personajes en «M&M X Legacy» no es tan evidente como en los JDR modernos y has de estar vigilante para desarrollarlo de forma adecuada.**



**¿Magia o combate?** Crear un grupo equilibrado es clave en el juego. Si decides hacerlo manualmente, ten en cuenta que algunas clases son más proclives a un estilo u otro de lucha.

**Atributos para un estilo.** La definición de tu estilo de juego ha de tener en cuenta la clase de personaje elegida. En un diseño clásico, como el de «Legacy» las diferencias son notorias.




**No son tan fieras como aparentan... ¡pero ándate con ojo!** Las primeras misiones de «Legacy» te enfrentan a las típicas bestezuelas, en esta caso arañas. No son muy difíciles, pero tampoco te confíes.

algo así en los últimos tiempos –ahí está «Legend of Grimrock», por ejemplo–, con un estilo retro y revival puesto al día a las mil maravillas en el juego de Limbic. El estudio ha hecho un esfuerzo tremendo y ha logrado su objetivo de forma plena con el resultado de «Legacy»: estética retro, combates por turnos, avance en mapas de cuadrículas paso a paso, gestión de un grupo de cuatro personajes de habilidades diferentes –o como tú quieras desarrollarlas, vaya; aunque es aconsejable hacerlo equilibrado, como es lógico–, giros en ángulo recto, perspectiva subjetiva, desafíos de dificultad más que notable... Y sí, hay mucho, mucho más que descubrir en «Might & Magic X Legacy», y aunque no te vamos a contar todo sí daremos un repaso a lo más importante, aparte de lo ya mencionado.

**«LEGACY» DESCUBRE NUEVAS ÁREAS Y REGIONES DE ASHAN, EN UN MOMENTO CLAVE DEL MUNDO**

### Aventura y aventureros

Lo primero que has de elegir al arrancar el juego es el nivel de dificultad. Lo que parece una obviedad no lo es tanto si cometes la insensatez de escoger el modo "guerrero". Es cuestión de gustos, claro, pero hay diferencias más allá de la propia dificultad. El modo "aventurero", el que el juego propone por defecto, incide más en los aspectos de la historia con un equilibrio más logrado de la dificultad del desafío. El "guerrero" te mete en combate demenciales, donde has de demostrar una habilidad y experiencia totales. La decisión es tuya, pero nuestro consejo es que comiences por lo más razonable.

La selección del grupo es otro de los puntos clave al entrar en la aventura. Personalizado –escogiendo los cuatro personajes entre las 12 clases disponibles y escogiendo a tu aire el desarrollo de sus habilidades, a lo largo del juego–, por defecto –equilibrado y lo mejor para jugadores novatos– o aleatorio, lo que puede suponer un desafío en sí mismo según lo que te toque por azar.



**¡Pero venid de uno en uno, malditos!** Pues no, amigo, a veces los enemigos atacan en grupo -todo lo que puede dar de sí un grupo en pantalla según el escenario- y se turnan, como tú, para atacarte.




**Hmmm... a ver qué usas ahora...** Los recursos en «Might & Magic X Legacy» son bastante limitados. Tenlo en cuenta porque tienes que planificar tu evolución, tácticas y estrategias a medio y largo plazo.

## CONOCER EL MUNDO ES VITAL

**Conocer todo lo relativo al mundo de Ashan es importante tus objetivos. Desde conocer a su fauna a su historia. Y ten en cuenta que las viejas reglas no siempre son evidentes...**



**Conoce la historia del lugar.** A medida que conoces nuevos lugares puedes encontrar libros que reflejan su historia. Cada pequeño dato es importante a la hora de charlar con sus habitantes y comerciantes.



**¿Por dónde te has metido esta vez?** La vieja escuela del JDR es famosa por sus enrevesados mapas. Afortunadamente, «M&M X Legacy» incluye el automapa que, creenos, te va a ser muuuy útil.



**Vigila la evolución de tu personaje.** Las alternativas son numerosas en cada clase de personaje, pero ten en cuenta tu estilo de juego. Desarrollar una habilidad equivocada te puede suponer graves problemas.



**Conoce a tus enemigos.** Puede parecer anecdótico, pero el bestiario es utilísimo en la aventura, dando pistas de cómo enfrentarte a muchos de los monstruos y enemigos que te vas encontrando.

El avance en el juego se produce en un mapa cuadriculado, que cuenta con la opción de automapeado –muuuy útil– y antes de avanzar, creenos, mira muy bien si te merece la pena hacerlo. Los enemigos te detectan con una facilidad extrema y una vez entras en combate, puede pasar cualquier cosa. Salva a menudo. Salva muy a menudo. Es algo a lo que no estamos muy acostumbrados últimamente, pero es importante. Mucho.

La puesta al día del estilo clásico de «M&M» es un éxito total, por cómo se desarrolla la historia, el combate y la evolución de los personajes. La estética es brillante; la dirección artística, magistral. Puedes incluso hacerla aún más clásica escogiendo la opción de "pixelizar" más el juego al comienzo. Y el desafío es sensacional. Cada paso, cada batalla, cada mejora son decisivas en el juego. Los recursos, escasos. Las decisiones, claves en el avance a medio y largo plazo.

«Legacy» nos devuelve un estilo brillante y, sí, no apto para todos. Sólo para los viejos roleros. A.P.R.

## ALTERNATIVAS

### ›Diablo III

**Sigue siendo uno de los mejores juegos de rol en PC, aunque su estilo es muy diferente.**

▶ Más inf. MM 210 ▶ Nota: 99

### ›Mass Effect 3

**Llevas a un grupo de personajes en un mundo de ciencia ficción, pero en tiempo real y con pausa táctica.**

▶ Más inf. MM 207 ▶ Nota: 96

## nuestra opinión

**VIAJA AL PASADO DEL ROL. Vive aventuras increíbles en un juego de rol de estilo clásico en aspecto y desarrollo, y repleto de desafíos, en el universo de «M&M».**

### Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○

›Sonido ●●●●○○

›Jugabilidad ●●●●●○

›Dificultad ●●●●○○

›Calidad/precio ●●●●●●

### Lo que nos gusta

- La perfecta adaptación del estilo de los JDR clásicos en la acción -combate por turnos, gestión de varios personajes...
- Su estética y dirección artística sobre excelentes, adaptando el "look" clásico a la tecnología gráfica más avanzada.
- Las posibilidades que da la combinación y personalización de cuatro personajes y 12 clases.

### Lo que no nos gusta

- A los jugadores más jóvenes les resultará un estilo muy chocante de juego y poco dinámico.
- Que las voces no estén en español.

### Modo individual

Un viaje apasionante a los orígenes del mejor rol. Toda la herencia y, sí, el legado de un universo de rol tan legendario como «Might & Magic» está llevado al máximo en un JDR de estilo y desarrollo clásico, en una aventura apasionante y llena de posibilidades. Es todo un desafío y uno de los juegos de rol más alucinantes del momento.

### La nota

**92**



JUEGO RECOMENDADO micromanía

## Los muertos no son el problema...

# The Walking Dead Temporada 2. Episodio 1 All that remains

¿Qué te parece machacar zombis a martillazos? ¿Y decidir quién vive y quién muere? Te gusta, ¿a que sí? ¿Y convertirte en una niña pequeña qué te parece?

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Telltale/Skybound
- **Distribuidor:** Telltale/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** *www.telltalegames.com/walkingdead*

18



**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Actos:** 5
- **Elecciones clave:** 5
- **Multijugador:** No

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



**¡Pobre Clementine, sola entre zombis!** Aunque, a veces, no serán los zombis los enemigos más peligrosos. Vas a crecer de golpe, niña.




**Decisiones morales en el infierno.** La nueva temporada de «The Walking Dead» abunda en el plano emotivo y moral, sin dar tregua.



**¿Es el perro el mejor amigo del hombre?** O, en este caso, de una niña... Bueno, pues tranquilo, que lo vas a averiguar en unos minutos.




**Más zombis, más lucha por la supervivencia y una nueva protagonista.** Eso es lo que la segunda temporada de «The Walking Dead», la genial aventura de Telltale, te propone, una vez más.



**Esas caras indican que no está pasando nada bueno.** Aunque encontrarte con algo bueno en el mundo que ha quedado tras el apocalipsis zombi sí que sería una sorpresa. De momento, es lo que hay.

## LA NUEVA TEMPORADA CAMBIA DE PROTAGONISTA Y COLOCA A CLEMENTINE EN EL CENTRO

Lo de sobrevivir a un apocalipsis zombi como el de «The Walking Dead» o está nada claro que sea un chollo. Sí, te has librado de convertirte en un pedazo de carne con piernas –si has tenido la suerte de conservarlas– que va por ahí mordiendo a diestro y siniestro sin ton ni son. Pero es que la alternativa es huir, no dormir en paz ni un minuto, estar siempre con el miedo en el cuerpo, pasar más hambre que el perro del afilador y, encima, si te topas con algún congénere superviviente no tenerlas todas contigo de qué te puede esperar si te arrimas a él o ellos. Aunque, pensándolo bien, lo de la crisis tampoco es tan diferente en algunos aspectos, así que, por lo menos, los zombis te dan la oportunidad de disfrutar de la segunda temporada de una de las mejores aventuras de los últimos tiempos, que se estrena con el episodio «All that remains», poniendo en tu disco duro una de las mejoras historias que has podido ver y jugar en el género desde hace mucho tiempo. Bueno, quizá desde la Primera Temporada de «The Walking Dead». Y si éste te pareció buena, lo que ahora llega es... ¡impresionante!

### Adiós, Lee. Hola, Clementine

Varias sorpresas se dan cita en este primer episodio de la nueva temporada. La primera, que no lo es tanto si te acabaste la temporada anterior, es que Clementine, la niña que se convertía en el eje de la trama de «The

### LA REFERENCIA

### The Walking Dead

- **Ambos comparten la historia** de personajes en su lucha por la superviencia tras el holocausto zombi.
- **En la segunda temporada cambia el protagonista.** Clementine asume ahora el papel principal de la historia.
- **El diseño del interfaz** es algo distinto, y más intuitivo y eficiente ahora.



### CLEMENTINE: ADIÓS A LA NIÑA



Como el cómic en que se inspira, la segunda temporad de «The Walking Dead» muestra, desde el primer minuto, una evolución de los personajes que los hunde cada vez más en un infierno personal, volviéndolos duros y fríos. La evolución de Clementine es tremenda en un único capítulo, más incluso que en toda la temporada anterior. Pero ese prematuro adiós a la infancia que nos demuestra en escenas de brutal crudeza depende también de ti y tus elecciones.



**¡Ahora hacia allí! ¡Permanece atento a las indicaciones!** En muchas secuencias que te pondrán el corazón a 100 por hora debido a su intensidad, tendrás que estar atento para pulsar la tecla adecuada.






**Sí, también hay que tener reflejos.** En esta segunda temporada, «The Walking Dead» ofrece escenas con más acción e intensidad.

## SABEN LO QUE HICISTE...

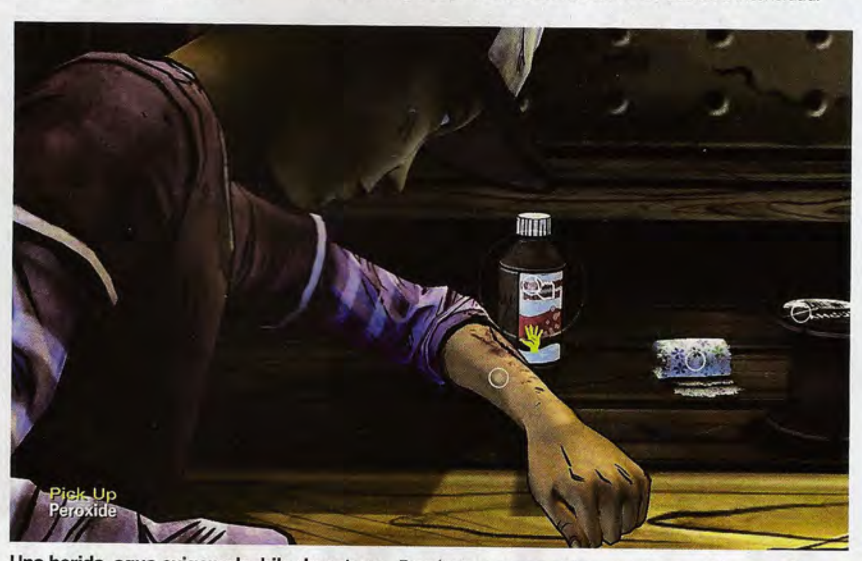
**Siguiendo la regla de cada capítulo de la temporada 1, donde tus acciones definían el desarrollo de la trama, este nueva temporada arranca, si quieres, del mismo modo.**




> **Las partidas de la Temporada 1.** El juego busca las partidas de la Temporada 1 y te da la opción de usarlas para aprovechar tus elecciones anteriores. Da igual que no acabases la temporada.




> **¿Cómo lo has hecho?** ¿Has sido misericordioso? ¿Duro y frío? La comparación con las decisiones de otros jugadores te deja ver en qué tipo de personaje has convertido a Clementine.




**Una herida, agua oxigenada, hilo de sutura...** Prepárate para una escena que te va a doler, pero de verdad. ¿Si llegara la ocasión, tendrías tú tanto valor y frialdad como Clementine? ¡No es un juego de niños!

Walking Dead» es ahora, también, la protagonista, a la que manejas directamente y cuyas decisiones –y consecuencias– recaen sobre ti.

Clementine, pasado el prólogo de «All that remains», se encuentra sola en medio de los zombis con el objetivo de sobrevivir. Distintas razones, que ya descubrirás al jugarlo, la han puesto en esa situación nada deseada. Pero la depresión inicial de Clementine dará paso, con el tiempo, al ansia de supervivencia al encontrarse con un grupo de personas entre las que, como es de esperar, hay distintas mentalidades, temores, precauciones, secretos, odios soterrados y tensiones continuas. Un auténtico paraíso para una historia desarrollada con inteligencia por los guionistas.

## EN ESTE PRIMER CAPÍTULO SE COMIENZA A VER LA CORRUPCIÓN QUE HA INUNDADO A CLEMENTINE

La segunda sorpresa o novedad es un mayor peso de ciertas secuencias de acción en la que los QTE –Quick Time Events; pulsar teclas en el momento preciso, según las indicaciones de la pantalla– dominan el diseño de las mismas.

Lo bueno es que están muy bien dosificadas, por lo que no se hacen aburridas ni pesadas. Más bien al contrario, están situadas de forma magistral y duran lo justo para ponerte el corazón en la boca, hacerte subir la tensión unos cuantos puntos y crear la angustia necesaria para que tu empatía con Clementine crezca poco a poco.

Tanto, como su personalidad se va volviendo cada vez más fría y oscura, mientras contemplas como la corrupción del mundo tras el apocalipsis va destruyendo su inocencia. Y en «All that Remains» hay varias secuencias que te ponen el corazón en un puño. En serio.

### Tan fría y dura como tú quieras

Evdientemente, las respuestas a los duros diálogos y discusiones de la nueva temporada de «The Walking Dead» están definidas de antema-

**¡Se te acaba el tiempo, amigo!** Como en la Temporada 1, escoger una respuesta en los diálogos –y el silencio siempre es una opción válida– es una carrera contra el reloj. El tiempo es limitado para elegir.




**Un interfaz más depurado a tu alcance.** Aunque los cambios son sutiles, las opciones en el interfaz de usuario ahora se pueden seleccionar de forma mucho más clara y el control es más preciso.

## CLEMENTINE SE HACE MAYOR

**La evolución en la jugabilidad de «The Walking Dead» te dejará también una protagonista cuya inocencia queda atrás.**



Los combates contra otros supervivientes, en que debes marcar golpes en el momento adecuado, serán más abundantes en esta temporada.



También habrá más QTE –Quick Time Events– en esta temporada, teniendo que pulsar repetidamente teclas para librarte de ciertos peligros.



Finalmente, las decisiones morales y éticas decidirán la evolución de Clementine. ¿Serás misericordioso? ¿Te volverás duro y frío?...

no. Es tu elección la que lleva la historia por unos u otros derroteros. Y son tus respuestas, o las de Clementine, las que vuelven su alma y su corzón más cínicos y negros, a cada minuto. O no. Porque, una vez más, los guionistas contemporizan, equilibran, y de vez en cuando nos recuerdan que Clementine, pese a todo, sigue siendo una niña. Pese a la dureza de ciertas escenas, en las que sientes casi físicamente el dolor que sufre la protagonista.

Desvelar algunas de estas sería reventar la propia historia, la esencia de «All that remains», así que sólo te diremos que si la Primera Temporada de «The Walking Dead» terminó en todo lo alto, este primer episodio ha subido aun más el listón. Es una estreno de temporada casi perfecto que augura grandes, grandes momentos en los capítulos venideros, y quitando el hecho de que esté en inglés es una de las mejoras aventuras que existen en el mercado. Si te gustan las buenas historias deberías hacerte con ella sin dudarlo. Y disfrutar del horror de sobrevivir. A.P.R.

## ALTERNATIVAS

### ›Caos en Deponia

**Una aventura mucho más tradicional, en la que el humor es la piedra angular de la trama.**

▶ Más inf. MM 219 ▶ Nota: 93

### ›The Wolf Among Us

**Un estilo idéntico de diseño de aventura para una historia tan o más fascinante incluso.**

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 90

## nuestra opinión

**CONTINÚA LA LUCHA POR SOBREVIVIR.** **Nuevo protagonista en la temporada 2 de «The Walking Dead» para sobrevivir a la aventura del apocalipsis zombi.**

### Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

### Lo que nos gusta

- ↑ El relevo en el protagonismo. La elección de Clementine hace que la historia se vuelva aún más tremenda en algunos momentos.
- ↑ Lo bien que se refleja la corrupción que empieza a hacer mella en la protagonista, poco a poco.
- ↑ Los finos ajustes del interfaz y el control.

### Lo que no nos gusta

- ↓ Que no esté traducido al español ni siquiera en sus textos. Esperemos que con el segundo capítulo este apartado se solucione.
- ↓ Lo cortísimo que se hace –y que es, claro–. En poco más de un par de horas te lo has ventilado.

### Modo individual

**La aventura más terrible también es la más fascinante.** El relevo en el protagonismo de Clementine hace a la terrible y genial aventura de Telltale aún mejor de lo que era su predecesora, con un primer episodio demoledor y que te toca la fibra. Moral, ética y supervivencia se dan la mano en un juego imprescindible, aunque esté en inglés...

**La nota**

**92**



Cyborgs, espadas y robots

# Metal Gear Rising Revengeance

Cuando todo parecía, por fin, en calma, tenían que llegar los cyborgs. Así que para combatirlos, nada mejor que uno como ellos, pero con más mala leche: ¡Raiden!

INFOMANÍA

### FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Platinum/Konami
- **Distribuidor:** Konami ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.metalgearsolid.com* Información escasa y genérica, con unos pocos vídeos.

18

### LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Fases:** 7
- **Enemigos finales:** 14
- **Tipos de arma:** Primaria (Katana), Secundarias (lanzagranadas), extra (bombas, granadas...)
- **Multijugador:** No

### ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

### LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 2400
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** NVIDIA GeForce GTS 450
- **Conexión:** ADSL (Steam)

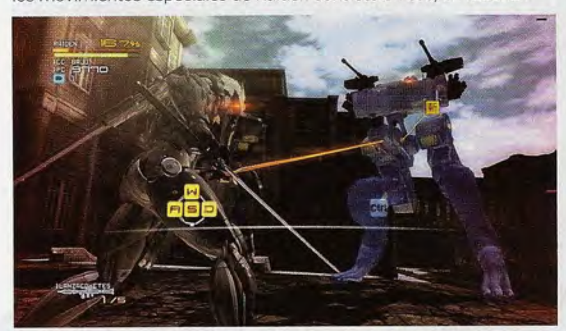
### MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



**Cuanto más golpes, mejor.** Como no cuestan, no pares de lanzar mandobles con tu katana contra los enemigos. Trocearlos es genial.



**¿En cuántos pedazos puedes trocear a tus enemigos?** Uno de los movimientos especiales de Raiden consiste en eso, en rebanar.



**¿Es posible combatir a estos bichos con teclado y ratón?** Pues sí, la verdad, pero es mucho más cómodo hacerlo con un buen pad.




**Acción total para el «Metal Gear» más guerrero.** Raiden asume el protagonismo total de «Rising Revengeance», un juego donde la acción impera y el sigilo se deja a un lado. ¡Es brutal y vertiginoso!




**¡Enemigos finales para disfrutar!** Con ese aire entre futurista, robótico y de fans devotos de la música disco de los 80 y de Tino Casal, los enemigos finales de «Rising Revengeance» son un alarde de diseño.

## MÉTETE EN LA PIEL DE RAIDEN Y COMBATE A TODO TIPO DE AMENAZAS BÉLICAS CYBORG

Diez meses largos han pasado desde que «Metal Gear Rising Revengeance» –¡tela con la cacofonía del nombrecito!– apareció para consolas. Como siempre, en PC hemos tenido que esperar lo nuestro, pero la espera para la versión del juego de Konami que ya tenemos en nuestras manos, como se suele decir, ha merecido la pena. No es que se trate de un juego que vaya a cambiar tu vida, pero un «Metal Gear» siempre se agradece en PC, aunque sea uno "menor", dicho sea con todo el cariño. Porque sí, este «Metal Gear» es de esos alternativos en los que Snake no es el protagonista y la acción manda sobre el componente táctico. Pero, eso sí, te aseguramos que es divertidísimo, a pesar de ser un juego cuyo diseño puede resultarte algo extraño si no estás acostumbrado a la acción a la japonesa. Pero como adaptación, por contenidos y por diversión, es un señor juego, y a un precio de lo más atractivo.

### Cyborgs y katanas

Raiden, el secundario de lujo de la saga en múltiples juegos, es el protagonista absoluto de «Rising Revengeance». Su papel como asesor de segurida del presidente Liberiano, imponiendo una paz en el país a base de control militar, se viene abajo como un castillo de naipes cuando entran en escena unos malvados cyborgs con una mala leche de aúpa, que empiezan a destrozar –literalmente– a las fuerzas cyborg del pre-

**LA REFERENCIA**

### DMC Devil May Cry

- Ambos son juegos de acción donde la lucha a espada o con armas, los combos y los combates vertiginosos son la clave del diseño.
- Ambos son juegos individuales donde el diseño de los enemigos es clave.
- La amientación fantástica de «DmC» contrasta con la bélica de «MGRR».



### PROTAGONISTA TOTAL: RAIDEN



Secundario en los «Metal Gear» "de primera fila", donde Snake asume el protagonismo indiscutible, Raiden se ha convertido poco a poco en un personaje relevante del universo «MGS». En «Rising Revengeance» él es la estrella, en un estilo de juego algo más brutal de lo habitual en la saga.






Y nada más empezar... ¡un Metal Gear! El bichardo que da nombre a la saga es el primer enemigo que te topas al arrancar el juego. Y no será el único, tenlo por seguro...







Cyborgs y robots a tutiplén. Algunos, como Blade Wolf, ya están integrados en las misiones que, originalmente, eran DLC en consola.

## MISIONES RV: ¡A ENTRENAR!

**Las misiones RV son un extra a la campaña principal que, si quieres, se integran en la misma. Se trata de 50 misiones que sirven, grosso modo, de entrenamiento.**



**Encuentra y desbloquea.** Quitando el tutorial, disponible desde el inicio, el resto de misiones RV se encuentran disponibles para desbloquear en puntos clave de cada fase de la campaña.



**Entrenamiento para lo que viene.** Las misiones RV no son imprescindibles, pero puedes realizarlas en medio de la campaña, volviendo luego al punto de control en que las desbloqueas.




**Puedes usar siempre la katana, pero las armas secundarias son útiles.** Como los lanzamisiles contra los helicópteros. Pero, oye, si quieres ir saltando y usando la katana, puedes.

sidente, lo secuestran y dejan a Raiden con el papelón de intentar poner las cosas en orden, lo que hará con la ayuda de sus habilidades como guerrero, su katana y una puesta a punto radical que lo convertirá en un guerrero robot nuevecito, tras un encuentro en el que pierde algo más que la dignidad... Y no te vamos a contar más de la trama, porque tampoco es lo realmente importante.

«Rising Revengeance» es un juego de acción a la japonesa donde la velocidad de vértigo es condición sine qua non. Y cuando decimos de vértigo es literal. A veces no vas a ver ni a los enemigos ni a Raiden ejecutando sus movimientos, de lo rápido que va todo... Lo que nos lleva a hacer un inciso: elige el nivel fácil para empezar. En serio. Y hasta aquí el inciso.

El caso es que ya desde el comienzo te ves aturdido por los combates, los enemigos y lo intenso que es todo. Entre una banda sonora trepidante, la velocidad de la acción, las numerosísimas cinemáticas, los diálogos y que a los cinco minutos ya te las estás viendo.... ¡con un Metal Gear!, todo adquiere un tinte épico como sólo los japos saben dar a sus juegos.

## LA ACCIÓN ES VERTIGINOSA Y BRUTAL, Y SE RECOMIENDA UN BUEN PAD PARA JUGAR EN CONDICIONES

### Raiden: guerrero total

Aunque el diseño de acción puede chocarte si no estás acostumbrado a este tipo de juegos, y los primeros minutos de juegos son... bueno, diferentes a la mayoría de juegos de acción, en cuanto coges el tranquillo empiezas a descubrir un juegazo que engancha que no veas. Raiden es un hacha con la katana, pero no la hace ascos a lanzagranadas o bombas. Sin embargo, los combates cuerpo a cuerpo basados en combos, el rajar robots más altos que un campanario por la mitad o el rebanar –literalmente, sí– a tus enemigos es algo que no estamos acostumbrados a ver. E impacta.

Raiden cuenta con habilidades que has de usar siempre. Es un juego en que el diseño de acción está






**En algunas misiones no sólo tienes enemigos que te persiguen, sino trampas.** Raiden puede con todo, desde luego, pero lo más útil es usar constantemente la carrera ninja para atacar y huir.




**¡Raiden machaca a sus enemigos hasta con los pies!** La Katana del protagonista se puede usar no sólo con las manos, como puedes ver. Y es que Raiden pega unos saltos y unos mandobles de flipar.

## RAIDEN EL TODOTERRENO

**Aunque parece que todo es cuestión de dar espadazos, «Rising Revengeance» tiene más miga de lo que aparenta.**



**› En el momento justo.** En los combates, más contra grandes enemigos, hay que pulsar el botón adecuado en el momento justo. Un recurso del que no se abusa, bien aprovechado.



**› Dispositivo de Realidad Aumentada.** Raiden tiene a su disposición un dispositivo que le permite detectar objetos de interés y a sus enemigos, aunque estén detrás de un muro.



**› Trocea a tus enemigos.** Cuando noqueas a un enemigo o en el momento que quieras, usando el modo katana, puedes rebanar –literalmente– a tus enemigos, ya sean orgánicos o no.



**› Un guiño al clásico «Metal Gear».** ¿Qué sería de un «Metal Gear» sin una caja en la que esconderse? El guiño a la habilidad de Snake se repite aquí en más de una misión. ¡Y es de lo más útil!



**› El modo más rápido para recargar.** Si estás tocado y bajo de salud, nada más rápido que que hacer un Zandatsu –un golpe especial–, sacando sus "baterías" a tus enemigos y usándolas tú.

muy bien pensado de principio a fin. La carrera ninja, el modo katana, el Zandatsu... todo tiene sentido y todo acabas usándolo, de un modo u otro, antes o después. Es una explosión de acción, bien planteada.

### Y algo de infiltración

Pero los gigantescos enemigos robóticos, los cyborgs espectaculares y los geniales jefes finales no son lo único que hay en «Rising Revengeance». Un ligero toque de infiltración se da en algunas misiones, a modo de variedad en la acción y de guiño a otros juegos de la saga. No te los vamos a contar todos, porque merece la pena descubrirlos. Pero molan mucho.

Y lo bueno es que la adaptación a PC es buena en el apartado técnico. Gráficamente está muy trabajado, pese a unos requisitos algo elevados. Y es recomendable usar un buen pad. No es perfecto, claro, las voces están en inglés y es muy fácil despistarte con las cámaras por el propio diseño, pero si eres fan de la acción japo, no te lo pierdas. **A.C.G.**

## ALTERNATIVAS

**›Batman A. Origins**
Uno de los mejores y más completos juegos de acción en tercera persona que hay en PC .
▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

**›Castlevania: Lords...**
El combate contra las fuerzas de la oscuridad es otro de esos juegos de acción con aire "japo".
▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 89

## nuestra opinión

**CONVIÉRTETE EN UN CYBORG SOLDADO.** Combate a los enemigos cibernéticos en la piel de Raiden, un cyborg armado de una katana, en un juego brutal y explosivo.

### Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

### Lo que nos gusta
- ↑ Le cuesta arrancar, pero una vez le coges le tranquillo, es un puro vicio de acción vertiginosa y da gusto explotar las opciones de Raiden.
- ↑ El desafío va in crescendo y la dificultad es elevada, pero bien ajustada. En nivel fácil, eso sí.

### Lo que no nos gusta
- ↓ La dificultad se dispara de forma brutal en cuanto pasas al nivel normal.
- ↓ Es fácil despistarse con las cámaras, por la velocidad, y perder de vista a los enemigos.
- ↓ Las voces están en inglés, y los diálogos, como es típico en la saga, son largos y aburridos.

### Modo individual
**Acción "japo", diferente, explosiva y a un precio irresistible.** «Metal Gear Rising Revengeance» no es el típico juego de acción que te puedes encontrar en PC, pero es un juego realmente bueno. El combate es salvaje y vertiginoso. Es difícil. Es "raro". Necesitas un pad para sacarle el jugo... pero engancha el condenado que da gusto.

**La nota**

86




¡Que viene el lobo!

# The Wolf Among Us Episodio 1. Faith

Dicen que Nueva York es la ciudad más cosmopolita del mundo. ¡Y tanto que lo es! Hasta los personajes de los cuentos y fábulas se han mudado a uno de sus barrios.

INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Telltale Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** *www.telltalegames.com/thewolfamongus*

18

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Actos:** 6
- **Personajes Book of Fables:** 21
- **Elecciones clave:** 5
- **Logros:** 7
- **Multijugador:** No

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL




**Y alguna que otra secuencia de QTE.** Sí, los Quick Time Events, como en la segunda temporada de «The Walking Dead», aparecen.



**Trasgos y endriagos ocultos.** Ni siquiera Bigby Wolf conoce la naturaleza de todos los personajes de cuento ocultos en NY.




**Está hasta el espejo mágico de la madrastra.** Pero ahora es una ayuda eficaz para detectar a algún que otro sospechoso de asesinato.



**Alguien está asesinando en Nueva York... ¡a los personajes de los cuentos!** «The Wolf Among Us» te pone en la piel del Lobo Feroz, ahora Bigby Wolf, sheriff en NY que vigila a su colegas de los cuentos.



**Estilo Telltale 100%, heredado de «The Walking Dead».** La adaptacion del cómic "Fábulas" hereda de «The Walking Dead» su aspecto de cómic y su diseño de acción y desarrollo narrativo. ¡Una gozada!

## EL LOBO FEROZ DE LOS CUENTOS ES SHERIFF EN LA CIUDAD DE NUEVA YORK, EN UNA HISTORIA DE CÓMIC

Telltale Games es, a día de hoy, la nueva LucasArts. Sí, sabemos que decir esto puede suponer poco menos que una herejía para los jugadores más veteranos y para todo fan de la aventura, en general, pero los años que el estudio lleva adaptando no sólo algunas de las series clásicas de la compañía de George Lucas –bueno, ya no– sino historias de otros medios, como el cómic –no hay más que ver la segunda temporada de «The Walking Dead»–, a un formato renovador de la aventura gráfica los hace merecedores de esa herencia y ese título, por la calidad de sus juegos.

«The Wolf Among Us» afianza esa consideración al adaptar uno de los cómics más sensacionales de los últimos años, "Fábulas", con el mismo estilo de cómic interactivo que hizo de «The Walking Dead» uno de los juegos del género –y lo sigue haciendo– más espectaculares que puedes encontrar para PC. ¿Quieres ver una cara distinta de los cuentos infantiles de toda la vida? Pues viaja al Nueva York de Bigby Wolf.

### ¿Quién teme al Lobo Feroz?

«The Wolf Among Us» adapta el cómic "Fábulas", que narra una historia relacionada con los protagonistas de muchos de los cuentos clásicos –Blancanieves, Caperucita Roja, etc.– desde una perspectiva... diferente, en la que muchos de ellos han huido de su mundo y se han refugiado en Nueva York. Las amenazas en

**LA REFERENCIA**

### The Walking Dead T2

- Ambos son aventuras episódicas con un estilo visual similar, emulando a un cómico animado.
- Hay momentos decisivos en ambos en que tus elecciones cambian la historia o la relación entre los personajes.
- «The Wolf Among Us» ofrece más acción que «The Walking Dead».



### HEREDERO DE LAS "FÁBULAS"



«The Wolf Among Us» adapta de forma libre la serie de cómics "Fábulas" de Bill Willingham, que también ha supervisado el desarrollo de «The Wolf Among Us». En esta saga de Vertigo, publicada por DC, los personajes de los cuentos clásicos han tenido que huir de su mundo y refugiarse en Nueva York para sobrevivir.



**¿Qué hace un cerdo durmiendo en tu casa, Bigby?** Hmmm... un momento. ¿No había tres cerditos en el cuento del Lobo Feroz? A lo mejor es el karma, por aquello de haber derribado sus casas, y eso...





**Las decisiones críticas deciden el rumbo de la historia.** El sistema es idéntico al que se utiliza en «The Walking Dead».

## LAS DOS CARAS DE BIGBY

**En «Faith», el primer episodio de «The Wolf Among Us», se muestra sólo en un par de ocasiones, pero Bigby Wolf desata su naturaleza animal como parte de su personalidad.**

**Bigby, el sheriff.** Bigby Wolf, en su forma más humana, puede ser un tipo muy calmado, tratando de imponer el orden entre la comunidad de personajes de los cuentos populares.





**Modo corredor.** La cara más brutal del lobo sale a relucir cuando a Bigby le cabrean. Pero... no lo puedes elegir. Ocurre en un par de ocasiones a lo largo del primer episodio del juego.




**Bella está preocupada por algo, pero... ¿qué?** La mujer de Bestia parece tener miedo. ¿Quizá de su exmarido? En tu mano está encubrirla ante las preguntas del ex o descubrir su juego.

su mundo de fantasía nativo les ha obligado a ello, y para mezclarse entre los ciudadanos de NY sin ser señalados como monstruitos, adoptan, gracias a la magia, forma y hábitos humanos. Un hechizo llamado "glamour" les da apariencia antropomorfa y les permite vivir en nuestro mundo. Pero están vigilados por uno de los suyos para asegurarse de que todo va como debería.

El sheriff Bigby Wolf, el antiguo Lobo Feroz, se encarga de que no se metan en líos... ni se maten entre ellos. Pero alguien –de su mundo, o tal vez del nuestro– los está asesinando. Y Bigby, o sea tú, ha de encontrar al responsable de los crímenes.

### La herencia del cómic

«The Wolf Among Us» cuenta en su contra con su disponibilidad sólo en inglés, pero su estilo y diseño, idénticos al de «The Walking Dead» aunque con algo más de acción, su enfoque adulto, sus personajes y su magistral adaptación del universo de "Fábulas" lo convierte en una de las mejoras aventuras que puedas encontrar ahora mismo para PC, gracias también a un desarrollo narrativo sensacional, que va desgranando la trama y presentando a los personajes de forma modélica, de modo que aunque no conozcas el cómic original no te encuentras en desventaja a la hora de jugarlo, frente a sus lectores.

## UN ASESINO EN SERIE SE DEDICA A MATAR A LOS PROTAGONISTAS DE LOS CUENTOS DE HADAS

Como «The Walking Dead», su sistema de diálogos se basa no sólo en una selección de respuestas que hacen que los PNJ te vean de distinta forma según tu elección, sino que debes hacer la misma en un tiempo determinado, o convertirte en todo un enigma para tu interlocutor, si prefieres mantener el silencio. Estas decisiones marcan el desarrollo de la trama, así como cada una de las elecciones críticas que haces en determinados puntos de inflexión de la historia, en que ir por un camino u otro determina las consecuencias futuras y la supervivencia o no de ciertos personajes. Estamos ante una historia de asesi-



**Así que Blancanieves se ha convertido en ayudante de Ichabod Crane...** Bueno, no es lo más raro que vas a ver en el juego. Si a estas alturas ya has visto cerdos que fuman y todo, esto no te extrañará.




**La influencia del cine negro** es muy notable en la narrativa del juego, algo que también se nota en el cómic original, aunque el estilo cinematográfico de muchas secuencias es ahora más evidente.

## FABULAS Y CUENTOS... DUROS

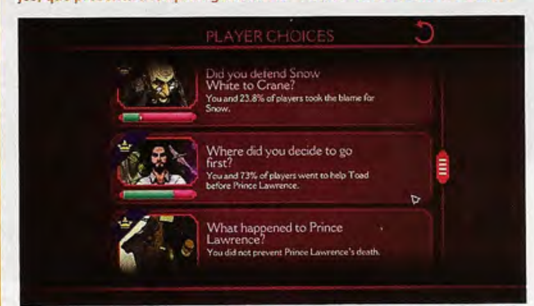
**Los personajes de los cuentos ya no son "románticos". Peleas y personalidades desquiciadas están a la orden del día.**



El juego usa un sistema de combate similar basado en la pulsación precisa de teclas en el momento adecuado, como en «The Walking Dead».




Uno de los extras más interesantes del juego es la biblioteca de personajes, que presenta a los protagonistas de "Fables" en su nueva vida en NY.




Las elecciones que has tomado en el juego, y que marcarán el resto de la historia, se comparan al final de la aventura con las de otros jugadores.

natos, no lo olvides. Y al final del capítulo tendrás una presentación y comparación de tus decisiones con las de otros jugadores, que definirán tu estilo de juego y personaje.

### En el próximo capítulo...

Como aventura episódica que es, eso sí, has de tener en cuenta que «Faith», el único capítulo disponible por el momento, no te va a durar más de unas tres horas, en el mejor de los casos. Aunque hay que considerar que el precio de «The Wolf Among Us», ya sea a través de Steam o de la tienda de Telltale, te da acceso a los cinco capítulos de que consta la temporada, y que irán apareciendo a lo largo del año.

Pese al hándicap del idioma, las enormes virtudes narrativas, artísticas y la intensidad de la historia hacen del juego de Telltale un título de lo más recomendable para los fans del género.

Si te gusta la aventura, te gustará «The Wolf Among Us», no lo dudes. Aunque, eso sí, no es tan famoso como «The Walking Dead». Al menos, de momento... A.P.R.

## ALTERNATIVAS

### ›Amnesia A machine..

**Una aventura en primera persona que hace del terror y la ambientacion su razón de ser.**

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

### ›Caos en Deponia

**Aventura de corte clásico, donde el humor es el pilar de la historia y los puzles son la clave.**

▶ Más inf. MM 219 ▶ Nota: 93

## nuestra opinión

**UN DETECTIVE DE CUENTO. El Lobo Feroz se convierte en el sheriff de los personajes de cuentos que viven en Nueva York, investigando una serie de asesinatos.**

### Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○

›Sonido ●●●●●○

›Jugabilidad ●●●●●○

›Dificultad ●●●○○○

›Calidad/precio ●●●●●○

### Lo que nos gusta

- La adaptación magistral del cómic de Willingham a formato de aventura gráfica. Y el humor.
- Los personajes poseen un carisma increíble, desde el protagonista a los secundarios.
- No da concesiones en cuanto a la presentación de las secuencias. Hay que elegir, y no siempre es algo agradable.

### Lo que no nos gusta

- Como era de esperar, no está doblado al español; ni siquiera está traducido. De momento.
- Se echa de menos una mayor duración del capítulo, y más variedad de opciones.

### Modo individual

**Una aventura de cuentos... para adultos.** Al igual que no todos los cómic son para niños, «The Wolf Among Us» es una aventura para adultos. Una adaptación genial de un cómic no menos genial. Telltale repite la fórmula de «The Walking Dead» de manera increíble, demostrando que tienen en sus manos el futuro del género.

**La nota**

**90**

La asesina anda suelta

# Assassin's Creed Liberation HD

**Así que en la época colonial en América también había asesinas... Por lo menos una. Y no tenía nada que envidiar a los Kenway. ¿Unos saltitos por Nueva Orleans?**

### LA REFERENCIA



**Assassin's Creed III**

- **Ambos juegos pertenecen a la misma serie,** y aunque los protagonistas son muy diferentes, la base de la acción es similar.
- **La época de ambos juegos es la misma,** en la Amércia colonial, pero las historias son diferentes. Además, «Liberation» es un juego solo individual.

Cada nuevo «Assassin's Creed» intenta ofrecer algo diferente al jugador: nuevas aventuras, más opciones de juego, más habilidades, historias más apasionantes, épocas inéditas, personajes con carisma. Algo de eso hay en «Liberation», aunque no todo, quizá porque no se trata de un nuevo juego –no del todo–, sino de una conversión de una adaptación de la saga a consolas portátiles, con otro protagonista.

Si conoces la versión original de «LIberation», lo que vas a encontrar en esta adaptación HD va a ser mejores gráficos y una remasterización de la música, además de algunos cambios en misiones y otras nuevas. O sea que, en realidad, es más nuevo de lo que se puede pensar, pero si lo comparas con su "hermano" pequeño, más que en cuanto a la saga en sí.

## Aveline, la asesina

«Liberation HD» se ambienta en una época similar a la de «Assassin's Creed III», la prerevolución americana, pero la protagonista es una mujer, francoafricana, para más señas.

Aveline perdió a su madre siendo niña en las calles de Nueva Orleans y fue adoptada por una rica familia blanca local. Criada como una hija, en la alta sociedad de Luisiana es considerada como una dama más, lo que no deja de ser paradójico cuando la esclavitud está a la orden del día en el Sur de lo que aún no son los Estados Unidos.

Aveline quiere luchar por la libertad de los suyos y combatir una conspi-

**MÉTETE EN LA PIEL DE UNA ASESINA EN LA NUEVA ORLEANS COLONIAL Y AYUDA A LOS ESCLAVOS**

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Acciópn/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Sofía
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *assassinscreed.ubi.com/es-es*

18

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Disfraces disponibles:** 3 (esclava, asesina, dama)
- **Armas:** 4 (machete, cerbatana, látigo, pistolas)
- **Habilidades especiales:** Seducción
- **Multijugador:** No

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Core i3 2105 a 3 GHz, Phenom 2 X4 955
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3.5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 4870
- **Conexión:** ADSL (requiere Steam y Uplay)

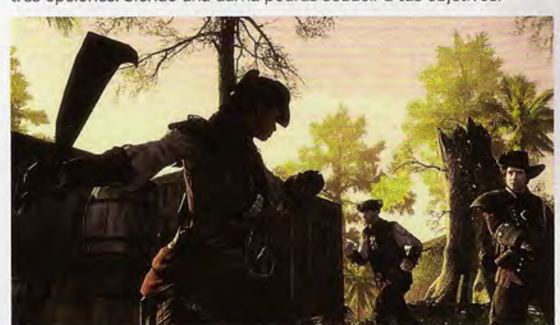
**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



**Esclavos y españoles, vaya combinación.** La trama de «Liberation» te lleva al sur de lo que aún no son los Estados Unidos.



**Entre las habilidades de Aveline está el disfraz,** y dispone de tres opciones. Siendo una dama podrás seducir a tus objetivos.



**En su papel de asesina,** Aveline es una guerrera feroz. Sabe manejar cuatro tipos distintos de armas y todas se le dan bien.



**Nueva Orleans, 1765, los malvados españoles se quieren quedar con Luisiana,** aprovechando las tensiones entre las colonias del norte e Inglaterra. Llega un «Assassin's Creed» más, con nueva prota.



**¿Verás a un Kenway por ahi?** No es probable, pero quién sabe. «Liberation HD» tiene como atractivo ser una adaptación de una variante de la saga en consolas portátiles, pero no ofrece nada realmente nuevo.

ración que pone a los españoles al acecho de hacerse con el control de Luisiana, mientras en el norte suenan tambores de guerra.

## Otro «Assassin's Creed»

El juego cuenta con el punto de originalidad de la protagonista y algunas de sus habilidades asociadas, como ser una maestra del disfraz que alterna entre esclava, dama y asesina, o poder seducir a los hombres, vestida de señorona, así como comprar "vestidores" por Nueva Orleans, precisamente para cambiarse de indumentaria. En realidad, no se le puede poner ningún pero como juego. Es una remasterización que, sin ser sorprendente, es correcta. Pero tienes la sensación de que ya lo has visto todo antes.

La historia está bastante mal contada, con elipsis extrañas y una narrativa atropellada, donde casi nada queda claro en las primeras horas de juego. Mejora con el tiempo y los cambios de escenarios, pero exige mucha dedicación y paciencia, sobre todo porque, como en «Assassin's Creed III», miras más que juegas. Un juego para completistas de la saga. A.C.G.

## ALTERNATIVAS

### ›Assassin's Creed IV

**Sin duda el mejor juego de la saga, hasta la fecha, más completo, variado y cuidado que ningún otro.**

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 94

### ›Batman A. Origins

**Uno de los mejores juegos de acción del momento, con libertad de exploración y genial jugabilidad.**

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

## nuestra opinión

**CONVIÉRTETE EN ASESINA COLONIAL. Un nuevo juego de la saga «Assassin's Creed», con protagonista femenina, adaptado de una versión de consola portátil.**

### Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○○

### Lo que nos gusta

- La variación de protagonista en el universo «Assassin's Creed» y las curiosas adaptaciones de las habilidades especiales de la misma.
- Una buena localización, en general, incluyendo voces en español y carteles con textos.
- No necesita mucho equipo para funcionar bien, habida cuenta de su status de conversión.

### Lo que no nos gusta

- En realidad aporta poco a la saga, más allá de la nueva protagonista. Ya lo has visto todo.
- Muy lento en las primeras horas. Demasiada cinemática para una historia no muy bien contada.

### Modo individual

Más asesinos llegan a tu disco duro... ahora con faldas. Un juego correcto en todos los sentidos, pero también un «Assassin's Creed» menor. Su origen como juego de consola portátil parece tener mucho que ver en una historia contada a trompicones y no muy bien desarrollada, con la novedad de su protagonista femenina.

**La nota**

**75**

## PLANES PARA LA NUEVA GUERRA MUNDIAL ONLINE

# DENTRO DE WARGAMING

**En 2010, los tanques arrasaron el campo de batalla online y el resto es Historia. Pero viva. Hoy, Wargaming sigue creciendo y define el futuro del MMO gratuito de acción.**

El sushi casero es un lujo y un raro privilegio. Un manjar que no te imaginas probar cuando sabes que vas a viajar a París. Pero es un detalle relevante. No piensas en el sushi al atravesar la puerta de entradas al edificio de oficinas que hay en el 54 de la Avenue du Général Leclerc. Sólo piensas en aviones. Y en tanques. Japoneses. Porque probar la actualización 8.10 de «World of Tanks» unos días antes de que se estrene es todo un detalle por parte de Wargaming. Y entonces entiendes lo del sushi cuando llega la hora de comer... Los detalles son los que han llevado a Wargaming donde está ahora. Eso, y una sensacional idea global de diseño de juegos de acción online y modelo de negocio que ha llevado a más de 75 millones de jugadores a pegar cañonazos por los campos de batalla online durante los últimos tres años largos. Pero, ¿qué hace que la compañía siga creciendo como la espuma?

### Dentro de Wargaming

Cuando se visita una compañía como Wargaming no puedes limitarte a probar un juego. Hay que aprovechar la ocasión para hablar con cuanta más gente, mejor, para entender su éxito.

El apostar claramente por el juego gratuito online y por un diseño de acción como los de la serie de títulos bélicos de Wargaming es, desde luego, el primer peldaño para subir por la escalera del éxito, pero no el único.

Victor Kislyi ya nos comentó, hace meses, cómo Wargaming llevaba más de una década desarrollando juegos que les proporcionaron una buena reputación, pero casi nulos beneficios empresariales. El éxito de «World of Tanks» pilló a la compañía casi por sorpresa, pero han sabido explotar con inteligencia el mismo de forma poco común. ¿Cuál ha sido la clave?


Las oficinas europeas de Wargaming en París se estrenaron hace algo más de dos años, y no han parado de crecer.


Uno de los últimos departamentos en inaugurarse, el de eSports, va cogiendo peso y fuerza poco a poco.

La prensa española haciendo lo que podía frente a los cracks de Wargaming y sus tanques. Vamos a reconocerlo: nos dieron un soberano repaso, pero nos lo pasamos pipa.


El equipo de eSports de Wargaming cuenta incluso con un minestudio con croma para grabar intervenciones en vídeo dedicadas a presentar eventos y noticias sobre la compañía y sus juegos.

## PRODUCTOR DEL FUTURO ONLINE



Romain Mardot, productor de «World of Tanks», tiene muy claras las ideas del futuro de su juego –y de Wargaming– y del crecimiento que han de seguir los títulos y la compañía a medio y largo plazo. La filosofía de negocio seguirá inalterable, con el modelo free2play como base y los micropagos. No habrá, de momento, un juego que combine los tres campos de batalla –tierra, mar y aire–, excepto en los enfrentamientos de clanes. Y la expansión a tablets y dispositivos móviles es ya un hecho, con desarrollos como «World of Tanks Blitz» y «World of Tanks Generals».

Romain Mardot, productor del juego, nos insistió sobre datos ya conocidos para lograr este objetivo. Evidentemente, hay que contar con un buen producto –como «World of Tanks»– con un diseño original y atractivo, pero sobre todo en constante evolución y con un apoyo ininterrumpido a sus usuarios en todas las áreas que afecten al mismo, a las partidas online, al modelo de negocio y a mantener vivo el juego.

Aunque en las oficinas de Wargaming Europa en París no hay ningún equipo de desarrollo de software, esta filosofía se aplica igualmente. Porque además de los correspondientes departamentos que uno asume que existen en toda empresa moderna –administración, sistemas informáticos, marketing, etc.–, los más importantes en Wargaming son el de asistencia al usuario y el de Comunidad. Dos de las claves que siguen haciendo crecer a Wargaming. Y uno nuevo –que luego veremos– que empieza a tener un peso específico más que importante. Pero todo a su tiempo.

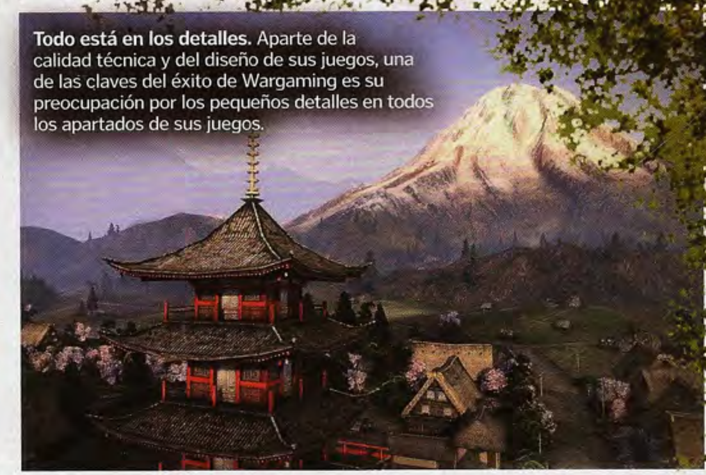
### Liderando la Comunidad

Juegos como los de Wargaming, por su propia esencia online, exigen un soporte a la Comunidad constante e intenso. En las oficinas de París el departamento está liderado por un español, Miguel Budesca, cuya actividad profesional le ha llevado por



**En la cantina de Wargaming hay un poster con** el número de empleados y otros hitos. Sus departamento más amplios son el de Comunidad y atención al jugador.


**El departamento de Comunidad es uno de los más grandes e importantes para Wargaming.** El apoyo al jugador es total en múltiples áreas.


**Todo está en los detalles.** Aparte de la calidad técnica y del diseño de sus juegos, una de las claves del éxito de Wargaming es su preocupación por los pequeños detalles en todos los apartados de sus juegos.

diversos estudios y compañías de software durante muchos años. No sabemos cómo le iría en ellas, pero en Wargaming se mueve como pez en el agua y se le nota encantado con su trabajo. Habla de cómo, por un lado, su trabajo consiste en dar un apoyo "dirigido" a la Comunidad de jugadores, con la organización de eventos online y offline, quedadas, invitaciones, gestión de la información, etc. Algo ya conocido y que entra dentro de la estrategia lógica de una compañía como Wargaming para este tipo de productos.

Pero, por otro lado, es la propia Comunidad la que se involucra, participa y, en cierto sentido, también lidera el desarrollo de la misma. Muchos participantes son muy activos, desde blogueros a youtubers, y Wargaming les facilita todo lo que puede el acceso a información –en algunos casos de forma exclusiva– sobre las novedades de los juegos, el involucrarse con los juegos y la compañía de modo que se sientan parte de la misma y que todos los usuarios tengan la sensación de que son escuchados y su participación es importante.

## WARGAMING SIGUE CRECIENDO DÍA A DÍA EN EL NÚMERO DE USUARIOS, EMPLEADOS Y CATÁLOGO

Es un trabajo arduo, absorbente y apasionante, como comenta Miguel, pero muy satisfactorio porque, por otro lado y a diferencia de la mayoría de compañías, su departamento suele llevar la iniciativa directa y la posibilidad de decidir el diseño de estas estrategias sin verse limitados por políticas de marketing.

Y con otro detalle importante a tener en cuenta, en todas las oficinas de Wargaming: el departamento de Comunidad de la compañía está formado por pequeños equipos que se encargan de atender las necesida-


**Aunque «World of Tanks» ha sido la estrella de fin de 2013 con su nueva actualización 8.10,** Wargaming anuncia también novedades en breve para «World of Warplanes».

## LA COMUNIDAD CRECIENTE



Más una de docena de españoles trabajan en las oficinas de Wargaming en París, pero una de sus caras más destacadas –y afables– es la de Miguel Budesca, actual líder de los Community Manager de la compañía. Es de destacar no sólo el apoyo constante que a través de las redes sociales y foros se tiene con los jugadores y la doble vía de trabajo entre Wargaming y fans –modélico y con un peso específico increíble en la compañía–, sino que existen grupos de Community Managers dedicados a cada uno de los idiomas disponibles para sus juegos.



**La última actualización de «World of Tanks» ahonda en el carácter táctico de las batallas.** Crear un equipo compenetrado es más importante que nunca.

## E-SPORTS: CADA VEZ MÁS PESO



Mohamed Fadl es el actual responsable del departamento de eSports en Wargaming Europa. No sólo la presencia de los juegos de la compañía en este sector de la industria es creciente, sino que eSports empieza a imbricarse con el diseño de los títulos de Wargaming y alguno de sus modos de juego se han basado en filosofía eSports.

des de los usuarios en todos los idiomas en que los juegos están disponibles. Algo hace más sencilla, directa y eficaz la comunicación.

### Mirando adelante

Finalmente, ese tercer departamento de tan nuevo cuño que engloban las oficinas de Wargaming en París se ocupa de algo que cada vez tiene más relevancia en la industria, especialmente en cuanto a juegos multijugador se refiere: eSports.

Hasta hace unos meses, la cabeza visible del departamento de eSports en Wargaming, Mohamed Fadl –a la izquierda de estas líneas–, era el jefe directo de Miguel Budesca. Su paso a eSports quizá viniera motivado por las energías y el entusiasmo que desborda, para afrontar un reto como el de preparar los juegos de Wargaming para la competición profesional y trabajar directamente con las organizaciones que gestionan estos eventos y competiciones por toda Europa.



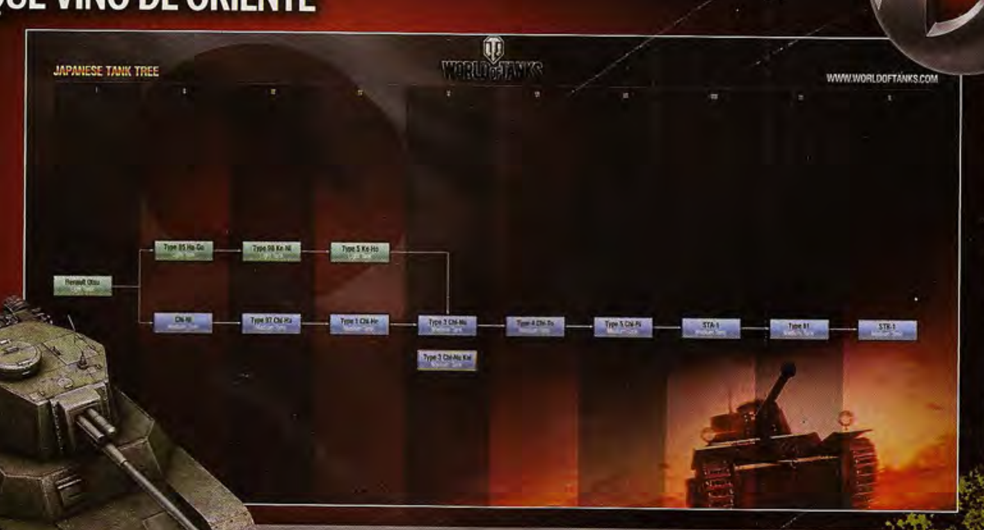
**Las diferentes áreas y escenarios de juego** afectan también a las tácticas usadas, no sólo por la orografía sino hasta por el camuflaje usado.

La flexibilidad de poder hacer que los estudios diseñen modos de juego específicos para eSports que luego se usen en las actualizaciones –como el 7vs7–, o el asociarse con las más importantes organizaciones de eSports en cada territorio, demuestra la visión a largo plazo de Wargaming. Y esto, en realidad, no ha hecho más que empezar. **F.D.L.**

## LA INCORPORACIÓN QUE VINO DE ÓRIENTE

**Uno de los contendientes más duros y brutales de la Segunda Guerra Mundial fue Japón. Y aunque han tardado, la llegada de los tanques japoneses a «World of Tanks» es uno de los pilares de la más reciente actualización del juego, la 8.10, cuya presentación fue la excusa para visitar las oficinas de Wargaming en París.**

**Las menores en personalización y desarrollo de los tanques, que probamos también sobre los carros nipones, es otros de los apartados más evolucionados en esta actualización, diseñando tanques con un nivel de detalle brutal.**






Sólo por ser socio de **GAME**
**¡Ventajas al instante!**

**Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!**

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE PC

Fecha estimada lanzamiento: 24 Febrero 2014

THIEF

18 www.pegi.info Provisional

eidos MONTREAL SQUARE ENIX.

**Regalo exclusivo sólo en GAME**

**Llévate con tu reserva una increíble caja metálica.**

**De regalo**

Tu reserva también incluye la **misión exclusiva "The Bank Heist"**

THE BANK HEIST
MISIÓN EXCLUSIVA

- Desbloquea una nueva misión que pondrá a prueba tu destreza como ladrón.
- Burla las medidas de seguridad exclusivas de esta misión.

XBOX 360 XBOX ONE PC

Fecha estimada lanzamiento: 13 Marzo 2014

TITANFALL

WINNER OF OVER 60 AWARDS E3

18 Respawn

Regalo por **reserva**

**GAME**

**Llévate con tu reserva de Titanfall un increíble póster metalizado de regalo**

TITANFALL

**De regalo**

PS3 XBOX 360 PC

Fecha estimada lanzamiento: 14 Marzo 2014

DARK SOULS II

16 BANDAI

Regalo por **reserva**

**GAME**

**Llévate con tu reserva de Dark Souls 2 una increíble litografía de metal númerada de Aspiri**

**De regalo**









**Muchas más ofertas en www.GAME.es**

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

# www.GAME.es/tiendas




## La mejor selección de Tablets y Smartphones




### Tablet Blusens Touch 90 4GB Tadeo Jones 9"










99,95 €

al comprar esta tablet 1.000 puntos GAME

### Tablet Blusens Touch 96 Dual Core 16GB 9,7"







149,95 €

al comprar esta tablet 1.500 puntos GAME





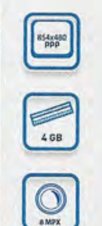


Precio unitario

99,95 €

al comprar este smartphone 1.000 puntos GAME





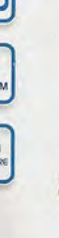
129,95 €

al comprar este smartphone 1.300 puntos GAME








179,95 €

al comprar este smartphone 1.800 puntos GAME

**GAME**

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 28/02/14. Impuestos incluidos.

**Muchas más ofertas en www.GAME.es**

## Los mejores accesorios ¡siempre en GAME!

## Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!

























Válido para:
PC

**Teclado GXT 280 Gaming Iluminado**






**GAME**



**Muchas más ofertas en www.GAME.es**

## OPORTUNIDADES



### ACE COMBAT ASSAULT HORIZONT ENHANCED EDITION

Namco-Bandai reedita la última entrega de «Ace Combat» que apareció en PC hace un año. Además de añadir un buen puñado de mejoras, el precio de también se recorta y el juego se asocia a una cuenta de Steam.



### ASSASSIN'S CREED III SPECIAL EDITION

La tienda online de Ubisoft, ofrece la tercera entrega de «Assassin's Creed» en una edición especial de descarga digital por 19,99 €. El contenido extra en el juego consta de la misión "Un secreto peligroso".



### CHAOS ON DEPONIA

La segunda entrega de la aventura «Deponia» está ahora disponible en la tienda online **shop.ubi.com** con un precio de 11,99 €. Se trata de una edición de descarga digital y, por supuesto, doblada al Castellano.



### METRO: 2033

La primera entrega de la fenomenal saga «METRO» ingresa en la oferta de juegos a bajo precio (Value Games) del portal Origin. Se trata de una versión de descarga digital que tiene un precio de 9,95 €.

¡Acción y espectáculo por todo lo alto!

# BioShock Infinite

## ¡Emprende un viaje delirante a través de mundos paralelos en los que vivirás una cautivadora historia y una acción trepidante!

Desde que «BioShock Infinite» comenzó a dejarse ver estaba claro que iba a ser un juego diferente y fascinante. Incluso más de lo que cabría esperar de una nueva entrega de «BioShock». La historia de Booker y Elizabeth, sus protagonistas, es tan absorbente, fascinante y admite tantos niveles de lectura que, por momentos, resulta abrumadora. La desgarrada realidad alternativa en la que se eleva la ciudad flotante de Columbia te envuelve en una atmósfera que evoca una ensoñación sustentada en el misterio, el ingenio y la espectacularidad visual. Se trata de un mundo que pretende ser utópico, pero que encierra una brutal represión. La acción te atrapa enseguida con un ritmo acertado, con una gran riqueza posibilidades que hereda de los anteriores «BioShock» con poderes especiales, armas de fuego, elixires... Mientras avanzas, vivirás sorprendentes giros de guión y todo ello culmina en un final apoteósico.







### Clásico imprescindible

Habiendo sido reconocido como uno de los juegos más brillantes de 2013, no deberías dejar pasar la oportunidad que nos brinda Game para jugarlo a precio reducido. El juego además, ha sido ampliado con varios DLC.

**INFOMANÍA**

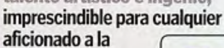
**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game.es)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 219 (Mayo 2013)
- **Estudio/Cía.:** Irrational Games / 2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** ya disponible
- **Web:** *www.bioshockinfinite.com/home*

18





**La nueva nota**



Un despliegue de tecnología, talento artístico e ingenio, imprescindible para cualquier aficionado a la acción. Delirante y sorprendente a cada paso.

**98**

## ¡Todo «Far Cry» en un pack!

# Far Cry Wild Expedition

### ¡Recorre toda la saga con la mejor acción sandbox!







Hace ya una década que los, –entonces casi desconocidos– estudios de Crytek revolucionaron el género de la acción con «Far Cry», llevando el concepto sandbox al límite de lo posible en un juego de PC. La fórmula consistía en ofrecer una libertad de acción inédita, gráficos espectaculares –muy avanzados– y unos escenarios cuya amplitud parecía inabarcable. Ubisoft apostó por editar el juego convirtiéndolo en un gran éxito.

A lo largo de los años, aunque con algunos altibajos, la saga ha permanecido más o menos fiel al concepto original. Fue la propia Ubisoft la que tomó el relevo en el desarrollo para la segunda entrega con una propuesta muy ambiciosa, aunque no del todo acertada. En las últimas, sin embargo, Ubi no sólo se ha redimido sino que ha conseguido volver a poner «Far Cry 3» en lo más alto de la acción, con una acción espectacular, desbordante y realista. «Blood Dragon» es, por su parte, una brillante y divertida parodia del cine de acción.

### Una gran colección

Para los amantes de la acción que desconocen la saga, es una gran oportunidad para jugarlo desde el primer «Far Cry» que, todavía hoy, sigue teniendo muy buena pinta.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Acción
- **PVP.:** 39,99 € (aproximadamente)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** «Far Cry 3» MM 215 (Enero 2013)
- **Estudio/Cía.:** Crytek – Ubisoft Montreal / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** 14 de Febrero
- **Web:** *far-cry.ubi.com*



**La nueva nota**

Vive las movidas vacaciones tropicales con la acción y locura de la genial tercera entrega, **pártete de risa con «Blood Dragon» y descubre el origen de la saga «Far Cry».**



**95**

## El agente más sigiloso vuelve a la acción

# Splinter Cell: Black List

### ¡Sam Fisher, esta vez van a por ti!

La serie «Splinter Cell» ha sido ha sido lo mejor de la acción táctica, pero después de muchas entregas, acusaba el paso del tiempo. Sin embargo, «Black List» ha devuelto a Sam Fisher a su lugar de honor. Esta nueva entrega, aunque conserva las claves que identifican a la serie, supone un replanteamiento muy acertado.

El guión emprende una nueva etapa con la creación de la organización 4TH Echelon resultando un escenario geopolítico más verosímil. Pero el juego también aporta novedades en las posibilidades tácticas, con una acción trepidante y una realización técnica formidable. Game.es te ofrece la posibilidad de disfrutarlo.



**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** No comentado (Agosto 2013)
- **Estudio/Cía.:** Ubisoft Montreal / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *splintercell.ubi.com/blacklist/*



**La nueva nota**

La mejor entrega de la serie con un Sam Fisher muy en forma. **Tendrás que interrogar pertinazmente a los terroristas, combatir y desvelar secretos. ¡Juégalo!**

**94**

## SERIES CLÁSICAS

| | |
|---|---|
| **ACTIVISION BLIZZARD** | |
| Call of Duty: Modern Warfare 3 | 19,99€ |
| Call of Duty: Modern Warfare 2 | 29,95€ |
| Call of Duty: World at War | 29,95€ |
| Call of Duty 4: Modern Warfare JDA | 29,95€ |
| Prototype | 19,99€ |
| Wolfenstein | 24,99€ |
| Transformers: La Caída de Cybertron | 29,95€ |
| World of WarCraft: BattleChest 3.0 | 14,95€ |
| **DIGITAL BROS** | |
| ArmA 2 | 19,99€ |
| Blood Bowl | 14,99€ |
| Dawn of Fantasy | 29,95€ |
| PC Fútbol Liga Trivia | 9,99€ |
| Runaway Trilogy | 34,99€ |
| **ELECTRONIC ARTS** | |
| Battlefield Bad Company 2 | 19,95€ |
| Crysis | 9,95€ |
| Crysis 2 Maximun Edition | 19,95€ |
| Dragon Age: Origins | 9,95€ |
| Dragon Age II | 9,95€ |
| FIFA 2012 | 19,95€ |
| FIFA Manager 12 | 9,95€ |
| Half-Life 2 The Orange Box | 9,95€ |
| Left 4 Dead | 19,95€ |
| Los Sims 3 | 29,95€ |
| Left 4 Dead 2 | 19,95€ |
| Mass Effect | 9,95€ |
| Mass Effect 2 | 19,95€ |
| Mass Effect 3 | 19,95€ |
| Medal of Honor Ed. Digital Deluxe | 15,50€ |
| Need for Speed Hot Pursuit | 9,95€ |
| Need for Speed The Run | 9,95€ |
| **FX INTERACTIVE** | |
| Blood Bowl Legendary Edition Oro | 9,95€ |
| Call of Juarez Oro | 9,95€ |
| King's Bounty. Anthology | 9,95€ |
| Death to Spies. Anthology | 9,95€ |
| Drakensang | 9,95€ |
| Imperivm Online | 9,95€ |
| Las Cruzadas | 9,95€ |
| Men of War Oro | 9,95€ |
| Sacred Edición Oro | 9,95€ |
| Trackmania Oro | 9,95€ |
| Wings of Prey Oro | 9,95€ |
| **KOCH MEDIA** | |
| Batman: Arkham Asylum | 19,99€ |
| Kane & Lynch | 9,99€ |
| Mini Ninjas | 9,99€ |
| **KONAMI** | |
| Pro Evolution Soccer 2012 | 14,95€ |
| Pro Evolution Soccer 2013 | 29,95€ |
| **MICROSOFT** | |
| Fable III | 29,95€ |
| **NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA** | |
| RACE Injection | 19,99€ |
| Ridge Racer Unbounded | 19,99€ |
| SBK X | 19,99€ |
| The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition | 39,99€ |
| WRC 2 | 19,99€ |
| **ROCKSTAR GAMES** | |
| LA Noire | 19,99€ |
| Max Payne 3 | 19,95€ |
| **SEGA** | |
| Aliens Vs Predator | 14,99€ |
| Alpha Protocol | 14,99€ |
| Binary Domanin | 24,99€ |
| Dreamcast Collection | 9,99€ |
| Empire: Total War | 13,99€ |
| Total War: Shogun 2 | 29,99€ |
| Football Manager 2012 | 19,99€ |
| Medieval II Total War | 9,99€ |
| Rome Total War | 9,99€ |
| Virtua Tennis 4 | 14,99€ |
| **TAKE 2** | |
| Bioshock 2 | 14,99€ |
| Borderlands - Game of the Year Edition | 19,99€ |
| Civilization 4 Complete | 19,99€ |
| Duke Nukem Forever | 19,99€ |
| Mafia II | 19,99€ |
| **THQ** | |
| DarkSiders II | 19,95€ |
| Warhammer 40K Space Marine | 9,95€ |
| **UBISOFT** | |
| Call of Juarez: The Cartel | 9,95€ |
| RUSE | 9,95€ |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction | 9,95€ |
| **WARNER BROS. INTERACTIVE** | |
| Batman Arkham City - Game of the Year | 34,95€ |

## LOS MÁS VENDIDOS EN:

### ESPAÑA

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) » Estrategia » SEGA
2. CALL OF DUTY GHOSTS (18) » Acción » Activision Blizzard
3. BATTLEFIELD 4 (18) » Acción » Electronic Arts
4. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (12) » Rol Online » Activision Blizzard
5. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG (18) » Aventura/Acción » Ubisoft
6. FIFA 14 (3) » Deportivo » Electronic Arts
7. FIFA MANAGER 14 (3) » Estrategia » Electronic Arts
8. BATTLEFIELD 4 LIMITED EDITION (18) » Acción » Electronic Arts
9. TOTAL WAR ROME II (16) » Estrategia » SEGA
10. ASSASSIN'S CREED IV SKULL EDITION (18) » Aventura/Acción » Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Noviembre de 2013.

### U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) » Estrategia » SEGA
2. THE SIMS 3 (12) » Estrategia » Electronic Arts
3. BATTLEFIELD 4 LIMITED EDITION (18) » Acción » Electronic Arts
4. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) (RESERVA) » Rol » Activision Blizzard
5. THE SIMS 3 PETS (12) » Estrategia » Electronic Arts
6. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION (3) » Simulador » Microsoft
7. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) » Estrategia » Electronic Arts
8. DARK SOULS II BLACK ARMOUR ED. (18) (RES.) » Rol » Namco Bandai
9. TES V SKYRIM LEGENDRY EDITION (18) » Rol » Bethesda
10. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE LIMITED ED. (12) » Estrategia » Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Enero de 2014.

### U.S.A.

1. BROTHERS. A TALE OF TWO SONS (DESCARGA) » Aventura » 505 Games
2. COMMAND & CONQUER THE ULTIMATE COLLEC. » Estrategia » EA
3. SYNDICATE/SABOTEUR BUNDLE (DESCARGA) » Acción » EA
4. THE SECRET WORLD (DESCARGA) » MMO » Funcom/EA
5. ALICE MADNESS RETURN (ULTIMATE DIGITAL) » Acción » EA
6. NEED FOR SPEED MOST WANTED » Velocidad » EA
7. BIOSHOCK INFINITE (DESCARGA) » Acción » 2K Games
8. HOW TO SURVIVE (DESCARGA) » Acción » 505 Games
9. DISBLO III REAPER OF... COLLECTOR'S ED. (RES.) » Rol » Activision Blizzard
10. FINAL FANTASY XIV A REALM... (DESCARGA) » MMO » Square Enix

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Enero de 2014.

# recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

## 2 BATMAN ARKHAM ORIGINS



» Acción/Aventura » Warner Bros. Montreal » Warner Bros. » 44,95 €



El regreso de Batman ha sido espectacular en la que es la mejor entrega de la trilogía «Arkham». No es la más novedosa, eso es cierto, pero la variedad y jugabilidad son excelsas.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

## 3 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



» Acción/Aventura » Ubisoft » Ubisoft » 49,95 €




La nueva entrega de «Assassin's Creed» vuelve a viajar atrás en el tiempo para contarnos la historia de los Kenway, en una de piratas que nos hará disfrutar del ron y los tesoros.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 94

## 4 WORLD OF WARPLANES



» Acción online » Wargaming.net » Wargaming » Gratuito




No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

## 9 TOTAL WAR: ROME II



» Estrategia » Creative Assembly/SEGA » Koch Media » 54,95 €




Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

## 10 BIOSHOCK INFINITE



» Acción » Irrational Games / 2K » Take Two » 19,95 €




«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

## 11 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED » Namco Bandai » 29,95 €




Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

## LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

### ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

### ACCIÓN — DISHONORED



» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

### AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

# 1 MIGHT & MAGIC X LEGACY




» Rol » Ubisoft
» Ubisoft » 29,99 €



El regreso del rol más clásico, con juego por turnos, grupos de personajes a desarrollar con mimo y una nada desdeñable dosis de paciencia, conforman una de las propuestas más atractivas y sorprendentes del género, que parece estar volviendo a sus raíces. Una apuesta arriesgada y triunfal de Ubisoft.

» Comentado en MM 228 » Puntuación: 92



## 5 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



» Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take Two » 29,95 €




La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

## 6 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €




Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

## 7 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2



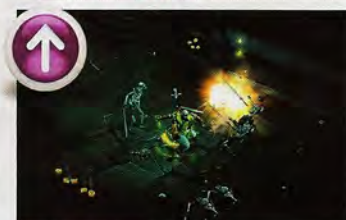
» Aventura » Telltale Games
» Telltale Games » 22,99€



El regreso de «The Walking Dead» ha sido por todo lo alto. Telltale ha sido capaz de mejorar una de las más impresionantes aventuras del pasado año, con novedades sorprendentes..

» Comentado en MM 228 » Puntuación: 92

## 8 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard
» Activision Blizzard » 59,95€




Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

## 12 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€




Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

## 13 NEED FOR SPEED RIVALS




» Velocidad » Ghost / Criterion
» EA » 49,95 €



¿Es el mejor «Need for Speed? No. ¿Es un buen «Need for Speed»? ¡Sin duda! «NFS Rivals» es un juego estupendo si eres un amante de la velocidad de estilo arcade.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 86

## 14 BATTLEFIELD 4



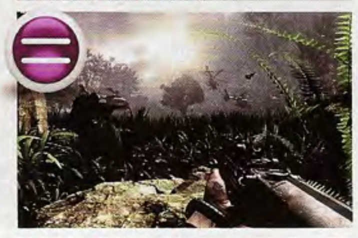
» Acción » DICE/EA
» EA » 54,95 €




Su nuevo motor gráfico hace maravillas. Su multijugador es sensacional. Su campaña es bastante floja. El conjunto es bueno, pero «Battlefield» tiene aún mucho margen de mejora.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 80

## 15 CALL OF DUTY GHOSTS



» Acción » Infinity Ward
» Activision Blizzard » 59,99 €




Es un buen juego, con una campaña intensa y explosiva, pero es también el «Call of Duty» más flojo de los últimos años. Infinity Ward debe ponerse las pilas rápidamente.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 85

## ROL

### THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo – por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

## VELOCIDAD

### NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

## SIMULACIÓN

### SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

## DEPORTIVOS



### FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

# Selección del lector

**La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.**

## ESTRATEGIA

La aparición de la expansión de «XCOM» hace que el juego de 2K no sólo se afiance en lo más alto sino que, además, se destaque de sus rivales, mientras «Rome II» se desploma...



### 1 XCOM ENEMY WITHIN



- 49 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



### 2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

- 28 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



### 3 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



- 10 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

### 4 TOTAL WAR: ROME II



- 7 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media

### 5 COMPANY OF HEROES 2




- 6 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media

## ACCIÓN

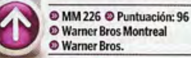
En el mundo de la acción se produce un vuelco total -y bastante inesperado-. Parece que los juegos de guerra, tras el vendaval inicial, se desinflan a toda velocidad. ¿Durará?



### 1 BATMAN ARKHAM ORIGINS



- 36 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

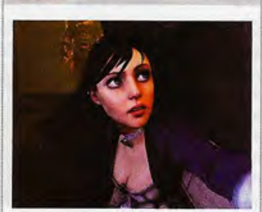




### 2 DISHONORED




- 30 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

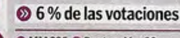


### 3 BIOSHOCK INFINITE



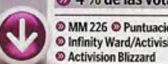
- 24 % de las votaciones
- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two

### 4 BATTLEFIELD 4


- 6 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 80
- Dice/EA
- EA

### 5 CALL OF DUTY GHOSTS

- 4 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 85
- Infinity Ward/Activision
- Activision Blizzard

## AVENTURA

Un género que ha estado en calma estos meses puede estar a punto de sufrir un meneo de los buenos en las próximas semanas. Veremos cómo responden los fans a lo nuevo de Telltale.



### 1 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS



- 40 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



### 2 THE WALKING DEAD




- 32 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



### 3 LA FUGA DE DEPONIA



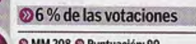

- 12 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

### 4 ALAN WAKE




- 10 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

### 5 NEW YORK CRIMES

- 6 % de las votaciones
- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

## ROL

Ya queda poco para la llegada de Malthael, lo que ha animado a los seguidores de «Diablo III», aupándolo con sus votos de nuevo a la primera posición de la lista. «Skyrim» sigue al acecho.



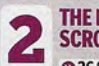
### 1 DIABLO III




- 38 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard



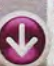
### 2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM




- 36 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



### 3 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

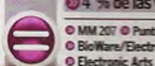
- 12 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

### 4 TORCHLIGHT 2



- 10 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

### 5 MASS EFFECT 3

- 4 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

## VELOCIDAD

Codemasters sigue marcando el ritmo en el mundo de la velocidad. Y hasta que alguno de los nuevos títulos del género no vea la luz nos da que la cosa va a seguir así durante mucho tiempo.



### 1 F1 2013



- 42 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



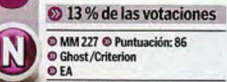
### 2 GRID 2



- 31 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

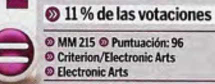


### 3 NEED FOR SPEED RIVALS

- 13 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost/Criterion
- EA

### 4 NEED FOR SPEED MOST WANTED

- 11 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

### 5 F1 2012



- 3 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

## VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

## SIMULACIÓN

En el aire o en el mar – sobre todo en el aire– se mantiene todo tal y como viene presentándose en los últimos meses. ¿Veremos algún movimiento en breve? Quizá en las posiciones.





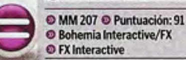
**1 SILENT HUNTER 5**

» 36 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft







**2 TAKE ON HELICOPTERS**

» 34 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive





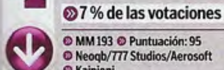
**3 WORLD OF WARPLANES**

» 16 % de las votaciones

- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming







**4 MICROSOFT FLIGHT**

» 7 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni





**5 RISE OF FLIGHT**

» 7 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

## DEPORTIVOS

La curiosa situación de que el deporte "minoritario" en la lista sea el que mantiene la posición de liderazgo se debe más a la calidad del genial «NBA 2K14» que a demérito del resto.







**1 NBA 2K14**

» 41 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2







**2 FIFA 14**

» 29 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA









**3 PES 2014**

» 12 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami





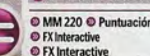


**4 FIFA 13**

» 10 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts





**5 FX FÚTBOL**

» 8 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

# CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

### ESTRATEGIA



| | | |
|---|---|---|
| **1. CIVILIZATION IV** | **2. AGE OF EMPIRES** | **3. COMMANDOS** |
| 39% de las votaciones | 36% de las votaciones | 25% de las votaciones |
| Comentado en MM 131 | Comentado en MM 37 | Comentado en MM 42 |
| Puntuación: 96 | Puntuación: 91 | Puntuación: 92 |
| Firaxis | Ensemble Studios | Pyro Studios |

### ACCIÓN



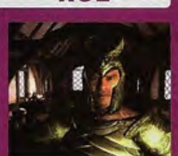
| | | |
|---|---|---|
| **1. HALF-LIFE 2** | **2. MAX PAYNE** | **3. CRYSIS** |
| 41% de las votaciones | 31% de las votaciones | 28% de las votaciones |
| Comentado en MM 119 | Comentado en MM 80 | Comentado en MM 156 |
| Puntuación: 98 | Puntuación: 86 | Puntuación: 98 |
| Valve | Remedy Entertainment | Crytek |

### AVENTURA



| | | |
|---|---|---|
| **1. GRIM FANDANGO** | **2. MONKEY ISLAND** | **3. DREAMFALL** |
| 45% de las votaciones | 35% de las votaciones | 20% de las votaciones |
| Comentado en MM 47 | Comentado en MM 42 | Comentado en MM 139 |
| Puntuación: 92 | Puntuación: 85 | Puntuación: 90 |
| LucasArts | LucasArts | Funcom |

### ROL



| | | |
|---|---|---|
| **1. OBLIVION** | **2. NEVERWINTER N.** | **3. ULTIMA VII** |
| 43% de las votaciones | 37% de las votaciones | 20% de las votaciones |
| Comentado en MM 135 | Comentado en MM 50 | Comentado en MM 63 |
| Puntuación: 95 | Puntuación: 91 | Puntuación: 97 |
| Bethesda Softworks | BioWare | Origin |

### VELOCIDAD



| | | |
|---|---|---|
| **1. TEST DRIVE UNLIM.** | **2. TOCA 3** | **3. GRAND PRIX 4** |
| 40% de las votaciones | 36% de las votaciones | 24% de las votaciones |
| Comentado en MM 147 | Comentado en MM 133 | Comentado en MM 87 |
| Puntuación: 96 | Puntuación: 95 | Puntuación: 90 |
| Eden Games | Codemasters | Microprose |

### SIMULACIÓN



| | | |
|---|---|---|
| **1. SILENT HUNTER 4** | **2. IL-2 STURMOVIK** | **3. LOCK ON** |
| 38% de las votaciones | 31% de las votaciones | 31% de las votaciones |
| Comentado en MM 148 | Comentado en MM 83 | Comentado en MM 108 |
| Puntuación: 94 | Puntuación: 90 | Puntuación: 90 |
| Ubisoft/Ubisoft | 1C/Maddox Games | Eagle Dynamics |

### VELOCIDAD



| | | |
|---|---|---|
| **1. VIRTUA TENNIS** | **2. SENSIBLE SOCCER** | **3. PC FÚTBOL 2001** |
| 39% de las votaciones | 32% de las votaciones | 29 % de las votaciones |
| Comentado en MM 88 | Comentado en MM 62 | Comentado en MM 66 |
| Puntuación: 92 | Puntuación: 95 | Puntuación: 86 |
| SEGA | Sensible Software | Dinamic |

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.




# Fundamentos detrás de la programación de videojuegos

# ¡Comunícate con la máquina!

**La programación es la herramienta que nos permite dictarle a un ordenador las instrucciones que definen las reglas de un videojuego, la interacción y sus respuestas. ¡Aprender un lenguaje de programación válido es crucial!**

Para alguien ajeno al universo de la programación de computadores, el proceso mediante el cual indicamos a una máquina una serie de tareas a realizar puede parecer cosa de magia. Sin embargo, se trata esencialmente de comunicarse con fluidez y precisión en unos términos y gramática que el ordenador pueda comprender e interpretar. En definitiva, un lenguaje. En este artículo veremos los fundamentos de la programación de computadores, los lenguajes de programación que se han distinguido como más útiles y poderosos, junto con los paradigmas que más se han estandarizado en el desarrollo de videojuegos.

## Lenguajes y paradigmas

Como probablemente muchos sabrán, toda la información que un ordenador es capaz de manejar fluye a través de corrientes eléctricas por unos circuitos, que según su voltaje, representarán unos o ceros. Cómo un programador puede dictarle a una máquina –que sólo entiende estas sucesiones de unos y ceros– que realice una determinada tarea es, en realidad, algo elemental. En este taller nos centramos en los principales paradigmas de los lenguajes de programación que se han utilizado a lo largo de la Historia para desarrollar videojuegos, los principios fundamentales de cada uno de ellos, y cómo han ido evolucionando con el paso de los años.

## Código máquina y ensamblador

El lenguaje denominado **código máquina** contiene una serie de instrucciones y datos que son directamente interpretables por el procesador de un ordenador. Los procesadores disponen de instrucciones, como por ejemplo devolver el resultado de sumar dos valores. Si el procesador recibe la secuencia de unos y ceros que se corresponde con esta instrucción, entonces interpretará los siguientes unos y ceros como los valores a sumar. La cuestión que nos queda es, ¿cómo podríamos representar un determinado valor decimal, por ejemplo el valor "9", con esta serie de unos y ceros llamada código binario?

Lo que se hace es interpretar cada bit (cada "1" o "0") como una determinada potencia de dos –en función del orden en que se leerá– y luego se suman todas estas potencias. Si estuviésemos manejando un código binario de 4 bits (es decir, cada valor está compuesto de cuatro dígitos de unos y ceros), el valor máximo que se puede representar es:

$2^3 + 2^2 + 2^1 + 2^0 =$ **¿...?**

En efecto, el valor que resulta es 15 en su forma decimal. Para representar un determinado valor, se suman

## PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

En el paradigma de programación actual, el flujo de ejecución del programa es controlado mediante tres tipos de estructura: de iteración, de selección y de secuencia.

La iteración permite pasar por una serie de instrucciones varias veces, mientras se cumpla una determinada condición. La selección permite ejecutar un bloque de instrucciones bajo tal condición. La secuencia implica que un bloque de instrucciones debe ser ejecutado en orden.

Este paradigma permitió eliminar el uso de "GOTO", que se consideraba peligroso, ya que permitía realizar saltos de un punto cualquiera del programa a otro. La programación estructurada impone una jerarquía en la definición de estructuras. Si dentro de una estructura se abre otra, ésta última debe ser "cerrada" antes de que se cierre la estructura que la contiene. Cuando saltamos de un punto a otro del programa, siempre se respetará esta jerarquía de estructuras. Por ejemplo, al invocar a una función, saltaremos al bloque de código de la misma, se ejecutará respetando estos principios de iteración, selección, y secuencia, y volverá exactamente al punto donde se invocó.



**Las estructuras de iteración, selección y secuencia** controlan todas las funciones que se ejecutan en un juego programado en lenguaje C.





**Juegos actuales tan diferentes como «Diablo III» o el plataformas «Mark of the Ninja»** comparten un mismo tipo de programación estructurada en "iteración, selección y secuencia". Mismos ingredientes, pero distinta fórmula.



**Visual C++** es uno de los entornos de programación en lenguaje C++ más utilizados. Se contempla en todas las herramientas de desarrollo de videojuegos.



**El desarrollo de juegos en Java** ha llevado infinidad de juegos a móviles, incluso de géneros tan de PC como la estrategia, como con «Demise of Nations».



**¿Imaginas qué difícil sería decir las cosas en código binario?** Los lenguajes de programación han permitido una comunicación viable y eficaz.

las potencias de dos correspondientes a las posiciones donde hay unos en el valor que recibe el procesador. Por ejemplo, el valor 9 se representaría de la siguiente forma: **1001**
Es decir, $2^3 + 0 + 0 + 2^0 = 8 + 1 = 9$.

Lo que ocurre es que, para un programador, subdividir la tarea que quiere que el ordenador realice en instrucciones y datos introducidas en código binario es un engorro descomunal propenso a errores. Ante la necesidad de agilizar la tarea apareció el **lenguaje ensamblador**. El ensamblador nos permite escribir las instrucciones y datos como texto, que luego se traduce a código máquina mediante una herramienta. Por ejemplo, si en ensamblador tenemos una instrucción llamada "ADD" (addition), será traducida a la secuencia de ceros y unos que representa la instrucción "suma".

El ensamblador, al permitirnos codificar directamente las instrucciones del procesador, es increíblemente rápido, y fue utilizado como el lenguaje de programación para videojuegos por excelencia durante la época de los 8 y los 16 bits (ZX Spectrum, NES, Super NES, etc.).

## EL CÓDIGO MÁQUINA NO RESULTABA UN MEDIO ÁGIL; PARA PROGRAMAR FUE NECESARIO CREAR LENGUAJES

### La aparición del BASIC

El BASIC es toda una familia de lenguajes de programación orientada a fines académicos por su facilidad de uso. El primer BASIC surgió a mediados de los años 60, en la versión que terminó por llamarse **Darmouth BASIC**, pero su uso se extendió con los ordenadores personales de finales de los 70 y principios de los 80. La mayoría de aquellos aparatos incluyeron una versión del lenguaje BASIC para que los usuarios domésticos pudiesen realizar programas sencillos sin conocimientos de programación. Como se dice, una de sus características es su extremada sencillez. Un programa sencillo podría ser el siguiente:

```
10 PRINT "HOLA MUNDO"
20 GOTO 10
```

La primera instrucción imprime en una línea de la pantalla el mensaje "HOLA MUNDO", y la segunda instrucción vuelve a la línea numerada como 10. El resultado es un programa que imprime el mensaje en pantalla continuamente, sin finalizar nunca. El utilizar números para identificar cada instrucción fue algo muy extendido en los diversos lenguajes BASIC de la época.

Pese a su sencillez, el BASIC no fue casi utilizado en el sector profesional debido esencialmente a su mayor lentitud frente al código ensamblador. Mientras que en ensam-



**GameMaker es uno de los entornos de desarrollo** para aficionados más conocidos. Lo tienes en Steam, pero tampoco te libra de tener que programar.




**El entorno Unity** permite usar las mismas herramientas y lenguajes para juegos en diversas plataformas. «Breach & Clear» es de lo más espectacular para Android e iOS.


**El lenguaje Java** no es muy utilizado en PC, pero cuenta con éxitos de juegos que han llegado a los ordenadores. El caso más sonado es el de «Minecraft».


**Herramientas de desarrollo asequibles** junto con el uso de lenguajes C++, C# o Java -parecidos entre sí- han dado lugar al reciente estallido de juegos "indie".


**Los juegos para móviles** -como «NFS Most Wanted»- son cada vez más realistas gracias a la evolución de los lenguajes y las herramientas de desarrollo.


**Aunque los juegos en Java** no pueden competir (aún) con los desarrollos para PC en sofisticación técnica, cuentan con entornos 3D bastante realistas.

## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

La Programación Orientada a Objetos se caracteriza por tres propiedades: encapsulación, polimorfismo y herencia.

La encapsulación se refiere a que cada objeto encapsula o contiene todos sus datos y las operaciones que puede realizar.

El polimorfismo es un concepto más abstracto y encierra una mayor dificultad de comprensión. Básicamente se refiere a que cuando realizamos una operación sobre un objeto, el resultado de dicha operación dependerá de la clase a la que pertenezca dicho objeto.

La herencia determina una jerarquía y el modo en que los objetos interactúan entre sí, en función de su clase. Al definir una clase previamene, se determina el comportamiento de uno o varios objetos. La herencia indica que los objetos de una clase pueden heredar la funcionalidad de otra. Esto está relacionado con el polimorfismo, ya que es posible que una clase redefina operaciones de la clase heredada (en la que se basa) y, en tiempo de ejecución, se decidirá qué versión de la operación se utilizará.



**La Programación Orientada a Objetos** permite la elaboración de los sofisticados juegos actuales sujetos a múltiples factores de interacción, física, gráficos, IA, etc.


**Los enemigos a los que te enfrentas en un juego** pueden compartir gran parte del código que rige su comportamiento (clase) y diferenciarse cuando entran en juego diversos factores como el poliformismo, o la herencia.


**Todos los objetos que puedes ver** en un juego -y muchos más que no ves- están sujetos a unas normas de composición definidas en el código. Contienen otros y son contenidos en otros.

**Ubisoft desarrolla «Watch Dogs»** con su propio entorno de creación, el motor Disrupt, pero incorporará los cálculos de física que proporciona el motor Havok.

blador nuestro programa se traduce al código máquina correspondiente, en BASIC lo habitual era que nuestro programa no fuese ejecutado directamente por el procesador, sino por otro programa llamado intérprete. La tarea del intérprete es la de ir leyendo cada línea del fichero –o dirección de memoria– donde está nuestro programa, generar las instrucciones de código máquina equivalente, y pasárselas una a una al procesador en forma binaria. Evidentemente este proceso ralentiza la ejecución de un programa.

Hoy en día siguen existiendo dialectos avanzados inspirados por BASIC, como **Visual Basic .NET**, BlitzMax, o Monkey X, que mantienen del BASIC su sencillez, aunque incorporan paradigmas de programación de otros lenguajes más avanzados.

### La revolución del "C"

La creación del **Lenguaje C** supuso todo un hito en la historia de los lenguajes de programación. Fue creado en 1972 en los laboratorios AT&T Bell, con el fin de usarlo para implementar el sistema operativo Unix.

**C** es un lenguaje altamente eficiente, que se popularizó como lenguaje para el desarrollo de videojuegos durante la década de los 90. Frente al ensamblador, **C** se basa en el paradigma de la programación estructurada, que permite escribir un código mucho más ordenado. Básicamente, C divide el código en unos componentes llamados "funciones" que pueden ser utilizados en distintos puntos del programa.

**CONOCER EL LENGUAJE C++ RESULTA CRUCIAL PARA AFRONTAR EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO**

El éxito del lenguaje C motivó su evolución, dando lugar a la aparición del llamado **C++**. Este nuevo código se popularizó como lenguaje de programación de videojuegos durante la década pasada, introduciendo un nuevo paradigma: la **Programación Orientada a Objetos.**

### Programación Orientada a Objetos: C++ y Java

De la misma forma que en C un programa se subdividía en funciones que realizan una tarea específica, este nuevo paradigma segmenta un programa en objetos, que serán cada una de las entidades de nuestro programa. En **C++** cada objeto tiene sus propios datos y operaciones que permite realizar. Por ejemplo, habría un objeto para cada enemigo, otro para el jugador, otro para la cámara que visualiza la escena, etc.

El comportamiento de cada objeto se define en lo que se ha dado en llamar **clase**. A partir de una clase

## EL ENTORNO UNITY





Unity es un entorno de creación de videojuegos desarrollado por Unity Technologies, empresa afincada en Dinamarca. Inicialmente estaba orientado al desarrollo de juegos en 3D, aunque desde la versión 4.3 soporta también la creación de juegos en 2D.

Contiene un entorno visual desde el cual, arrastrando objetos con el ratón, podemos definir el escenario de juego. Las propiedades visuales, de colisiones y físicas de los elementos se editan desde el propio entorno, y la lógica de cada uno de ellos se puede programar utilizando los lenguajes C#, un lenguaje basado en C++ creado por Microsoft; JavaScript, un sencillo lenguaje muy utilizado en la web hoy en día; o Boo, que es un lenguaje orientado a objetos inspirado en la sintaxis de Python.



**Como Unity permite trabajar sobre un entorno visual,** podemos ver siempre el aspecto del juego y todos sus elementos en tiempo real.

## EL EXPERTO



**Javier San Juan Cervera**
**Codirector Máster en Programación de videojuegos U-tad**

› **Javier San Juan Cervera** ha trabajado como programador de videojuegos en los estudios **Digital Jokers** y **Future World Games**, así como desarrollador freelance de aplicaciones para plataformas **iOS**. También fue **investigador** en materia de Inteligencia Artificial en la **Universidad Politécnica de Madrid**.

› En la actualidad es profesor en **U-tad**, y **Codirector del Máster de Programación de videojuegos** en ese mismo centro junto a **Jon Beltrán de Heredia**, Fundador y CEO de Mouin.

se pueden crear objetos. Es decir, el programador puede crear una clase "Enemy" que define el comportamiento de un enemigo, y luego crear tantos objetos Enemy como sea necesario a partir de la clase.

Este paradigma de programación es el más utilizado hoy en día –no sólo en el mundo de los videojuegos– y C++ sigue siendo un lenguaje esencial para la industria.

Siguiendo con el impacto del paradigma que ha supuesto C++, resulta ineludible mencionar el **Lenguaje Java.** Con una sintaxis inspirada en la de C++, **Java** resulta, sin embargo, un lenguaje mucho más sencillo. Por ejemplo, libera la memoria de objetos que ya no son necesarios en una escena automáticamente. El objetivo original de este lenguaje era que las aplicaciones programadas en Java pudiesen correr en cualquier dispositivo que tuviese una máquina virtual para este lenguaje. Una máquina virtual es, básicamente, un intérprete.

Durante estos últimos años, Java ha sido extensamente utilizado como lenguaje de programación en dispositivos móviles y hoy es especialmente popular en el desarrollo de aplicaciones para la plataforma **Android**. A pesar de que nunca ha sido muy utilizado para desarrollar juegos en PC o Mac, Android cuenta con honrosos ejemplos de su potencial, como «Minecraft».

### Entornos de creación de videojuegos: Unity

Dentro del mundo *amateur* siempre han existido entornos que simplifican la creación de videojuegos. Algunos casos conocidos son el **AMOS** en Amiga, **Div Games Studio** en MS-DOS, o **GameMaker** en Windows. Estas soluciones pretenden simplificar el desarrollo de un juego, minimizando la necesidad de programar y ofreciendo un entorno visual desde el que diseñar y editar todos los elementos (gráficos, sonido, interaccón, etc.).

En el ámbito profesional, este tipo de entornos de desarrollo han existido dentro del concepto de **motores gráficos**, que pese a permitir su uso con versiones de aprendizaje limitan su explotación comercial requiriendo el pago de costosas licencias. El motor de «Quake» es uno de los ejemplos más conocidos, pero más recientemente, los **UDK** («Unreal») y **Cryengine** también están siendo muy utilizados.

Otro hito importante ha sido la llegada de **Unity**, un motor multiplataforma que ofrece una versión comercial de bajo coste. Gracias a que ofrece soporte para un gran número de plataformas móviles, muchos estudios independientes han recurrido a Unity para dar vida a sus creaciones. Otras compañías, como Havok, se han unido al carro con casos como **Project Anarchy**, una herramienta de creación de juegos similar a Unity. ¡Es un gran momento para animarse a desarrollar juegos! **J.S.C.**

## BIBLIOGRAFÍA



1



2


3


**1. Felicia, Patrick,** Getting Started with Unity. Packt Publishing, 2013

**2. Friendman, Daniel P., Wand, Mitchell, and Haynes, Christopher T.,** Essentials of Programming Languages, Second Edition, MIT Press, 2001

**3. Wexelblat, Richard L.,** History of Programming Languages, Vol. 1. Acad. Press, 1981

# zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Amigos, este mes os ofrecemos un suplemento que, a modo de guía de compras para tarjetas gráficas, esperamos que sea de vuestro interés. Nuestra intención es iniciar una serie de suplementos sobre hardware y temas de actualidad que reúna los productos más interesantes para los jugadores de PC. Mientras tanto, os seguiremos ofreciendo regalos digitales en forma de juegos, extras o descargas exclusivas. ¡Decidnos qué os parece!

**Los juegos en descarga**

Con respecto al juego de regalo del mes pasado, os aseguramos que hemos ido dando respuesta a los afectados tan pronto como ha sido posible. Agradecemos vuestra comprensión.
**facebook.com/revistamicromania**

## ÍNDICE DE COMUNIDADES



EL JUEGO DEL MES

## MIGHT & MAGIC X LEGACY



Dicen que las leyendas nunca mueren y echando una partida a «Legacy» se entiende por qué. La jugabilidad con la que este título homenajea al rol clásico de la serie Might & Magic» es inmortal. Limbic y Ubisoft han asumido no pocos riesgos con un juego que va contra la corriente frente a algunas de las tendencias actuales en el género del Rol. Sin embargo, «M&M X Legacy» no es una rareza hecha a lo loco. La realización técnica, el diseño artístico y la amplitud del juego apuntalan su núcleo con solidez, ofreciendo gran diversión y un enfoque total hacia el personaje. Se trata, en definitiva, de una perfecta adaptación de los JDR clásicos a nuestros días. ¡Bravo!

## EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



**Nacho García** En el anterior número se anunciaba la review de «X-Rebirth». Tras los humos que han echado los foros al respecto del juego me interesaba saber, ver, cuál era vuestra opinión. [...] ¿Para qué anunciáis cosas que luego no lo hacéis? No me gusta esa actitud, y no es la primera vez... Gracias por escuchar.
28 de diciembre de 2013 a la(s) 14:07 ·



**Manuel Moreno Mejías** Tengo verdaderos problemas para encontrar la revista en las papelerías que venden prensa en mi barrio de Sevilla, Torreblanca de los Caños. Sin las suscripciones es difícil comprarla con regularidad.
21 de diciembre de 2013 a la(s) 22:58 ·



**Roco Gómez** Queremos que «Metal Gear» sea traducido al ESPAÑOL. ¡¡FIRMAS PLEASE!!
www.change.org/es/peticines/
(Metal Gear en Castellano)
6 de enero a la(s) 18:11 ·



**Micromanía:** Estimado Nacho, ante la limitación de páginas de la revista, a veces la actualidad, o el hecho de que no nos llegue un juego desplaza una review, pero no es que no nos atrevamos... Tomamos nota. Lo mismo que de tu queja de la distribución, Manuel. Por ahora, te recomendamos que localices un quiosco al que sirvan Micromanía regularmente. Y, Roco, nos hacemos eco de tu petición.

## MICROENCUESTA

**TITULAR PARA LA MICROENCUESTA**

¿Qué tecnologías mostradas en el CES 2014 acabarán imponiéndose en los juegos de PC?

1. Sin duda, las pantallas 4K acabarán siendo un estándar.
2. Lo más innovador sigue siendo Oculus Rift, especialmente el nuevo prototipo Crystal Cove.
3. Juegos vía streaming son el futuro como evolución del concepto Cloud Gaming.
4. Tecnología táctil en los juegos... En PC se impondrá en los periféricos.
5. Portátiles gaming de nueva generación. Los PC de sobremesa están heridos de muerte.
6. Ordenadores de pequeño formato y Steam Machines han demostrado ser la tendencia.



**No dejéis de participar** eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD » ACCESO ANTICIPADO DE «DAYZ»

# LOS ZOMBIS SE EMANCIPAN

**Los zombis de «DayZ» se han independizado. Ahora puedes enfrentarte a ellos, no en un mod, sino en su propio juego.**



**El entorno de "DayZ" amplía sus límites** y se expande con nuevos objetos, armas, personajes y edificios.



**La compañía ha lanzado el juego en su versión alfa** para que los usuarios puedan participar en su desarrollo.

Hace algún tiempo, os hablamos de "DayZ", un mod para «ArmA 2», que nos retaba a sobrevivir en un mundo postapocalíptico repleto de muertos vivientes. Desde su lanzamiento, el éxito del mod ha sido arrollador, y ha propiciado que su diseñador, Dean Hall, haya decidido crear una versión independiente. Y, para su lanzamiento, han recurrido a la fórmula de acceso anticipado del portal Steam.

¿Y qué es eso del acceso anticipado? Pues, básicamente, se trata de pagar cierta cantidad por una versión alfa del juego y luego tener la oportunidad de involucrarte en su desarrollo, enviando tus opiniones y participando en las discusiones. El contenido del juego se iría actualizando gracias a los comentarios de los participantes hasta su lanzamiento oficial.

## Más y mejor

¿Y en qué se diferencia este juego del mod que ya conocemos? Pues que todos sus elementos han sido ampliados. Tenemos más edificios, más objetos, más armas y más zombis, junto con una calidad gráfica mayor. Y se ha puesto más énfasis en la supervivencia que en la acción pura y dura, con más edificios en los que se puede entrar y más objetos para utilizar. El juego tiene sus fallos, por supuesto, ya que se trata de una versión alfa de desarrollo, pero aun así es igual de divertido que el mod original, y todo apunta a que lo superará.

## ¿Te apuntas a la Alfa?

Si no te interesa participar en el desarrollo del juego y solo quieres disfrutar de su contenido al completo, es mejor que esperes al lanzamiento oficial. Pero si conocías el mod y tienes algunas ideas para mejorarlo, tal vez te interese probar esta versión alfa. Ver cómo tus opiniones acaban implementándose en el juego definitivo es una gozada.

**store.steampowered.com/app/221100/**

## ¡EXTRAS!

### SOLDADOS DE JUGUETE

» COMPRAS » FIGURAS DE «CALL OF DUTY»

**Los amantes más acérrimos de la saga "Call of Duty" están de enhorabuena,** porque la compañía Mega Bloks nos trae un espectacular set de montaje para un vehículo de transporte ligero del juego original. Además del propio vehículo, la caja incluye tres personajes, un nido de ametralladoras y un buen surtido de armas y objetos.

Lo encontrarás en las tiendas online www.jinX.com y vistoenpantalla.com

### LA NUEVA LARA CROFT

» COMPRAS » FIGURA DE «TOMB RAIDER»

**Uno de los acontecimientos de 2013 fue el retorno triunfal de Lara Croft** de la mano de Crystal Dynamics. Si el juego te gustó tanto como a nosotros, entonces tal vez te interese este busto de excelente calidad de casi 13 centímetros que representa a Lara con todo lujo de detalles.

Búscalo en www.amazon.com/Tomb-Raider-Polystone-Collectible-Action/dp/B00C2NFURG




## MODS EN DESCARGA

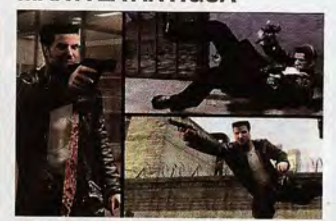
### ESTALLA EL CONFLICTO



**"Ham and Jam" es un mod para «Half-Life 2» que recrea algunas de las batallas más importantes en las que participaron los británicos en la Segunda Guerra Mundial.** Con una estética muy bien cuidada, el mod trata de representar cada una de las misiones de forma realista, pero realizando algunas concesiones que las simplifican, para que ello no afecte a la jugabilidad.

» **www.moddb.com/mods/ham-and-jam**

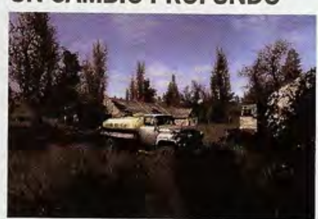
### MAX A LA ANTIGUA



**Si no estás satisfecho con el nuevo aspecto de Max en «Max Payne 3» y echas de menos al antiguo, entonces este mod es para ti.** Con él, podrás cambiar la apariencia de Max por la que tenía en el primer «Max Payne», incluyendo su chupa de cuero y su peinado pelopincho. Aunque al ser un modelo tan antiguo, no te sorprendas si se notan un poco los polígonos.

» **www.moddb.com/mods/max-payne-1-max-in-campaign**

### UN CAMBIO PROFUNDO



**"Autumn Aurora 2" es un mod para «S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl» que nos permite incorporar nuevas características al juego original.** Entre ellas, se incluyen nuevos modelos, un nuevo sistema climático, nuevas armas y hasta nuevas voces. Además, se han añadido algunos rasgos para mejorar el realismo, como la posibilidad de echarse una siestecilla.

» **moddb.com/mods/autumn-aurora-compilation-mod**

ACTUALIDAD » DLC «CÉSAR EN LA GALIA» PARA «TOTAL WAR ROME II»

# ¡ALÍSTATE CON ROMA EN LA CAMPAÑA DE LA GALIA!

**Ya está aquí «César en la Galia», un DLC para «Rome II» cuyo principal atractivo es una gran campaña, totalmente nueva.**

Tras unos cuantos paquetes de contenido descargable bastante discretos, «Total War Rome II» estrena por fin su primer gran DLC. El título, «César en la Galia», revela cuál es la temática: se trata de una campaña adicional que abarca los años de lucha de Julio César por la conquista de la Galia, es decir, del 58 al 51 a.C., aproximadamente.

## Campaña y algo más

Al desarrollarse los acontecimientos en un periodo de tiempo tan reducido, cada turno ocupa dos semanas, gracias a lo cual vuelven las cuatro estaciones a la saga «Total War». El espacio, por su parte, también se reduce, pues el mapa se circunscribe a la Galia y alrededores, pero se ha subdividido en regiones.



**Cualquier parecido con las aventuras de Astérix es mera casualidad.** Olvídate de la poción mágica. Aquí lo que encontrarás es realismo máximo.



**Los parches han mejorado la optimización,** pero «Total War Rome II» sigue siendo exigente con el hardware.

En cuanto a las facciones jugables, son cuatro: Roma, los arvernos de la Galia, los suevos de Germania y los nervios de Bélgica. Estos últimos también son controlables en la campaña estándar del juego, junto con otras dos incorporaciones: los boyos de la Galia y los gálatas de Anatolia. También se amplía el plantel de unidades de combate disponibles en todos los modos de juego; novedades todas éstas que hacen de «César en la Galia» un paquete de contenido que va más allá de sólo añadir una campaña.

## ¡Ave, César!

Por señalar un defecto, la verdad es que la única batalla histórica, la de Alesia, sabe a poco. Puestos a hacer un DLC sobre Julio César, en Creative Assembly podrían haber sido más ambiciosos y abarcar toda la trayectoria militar y política del que fuera el primer emperador de Roma. Aun así, «César en la Galia» es un paquete interesante. Cuesta 14,99 € en Steam. Lo encontrarás en **store.steampowered.com /app/261050**

## ¡SIGUE JUGANDO!

### «MIGHT & MAGIC» EN «CIVILIZATION V»



**"Epic's Heroes Collection" es uno de esos mods que convierten a «Civilization V» en un juego totalmente distinto.** Bueno, en realidad dos, porque se trata de un paquete que contiene dos mods. El primero, y más completo, es «Heroes of Might and Wisdom», que cambia la mecánica de las partidas al introducir héroes al estilo de los de la saga «Might & Magic». El otro, «Heroes All Stars», requiere tener la expansión «Cambia el mundo» y transforma todo el juego con elementos de las franquicias de Blizzard: «Warcraft», «Diablo» y «StarCraft».

» **forums.civfanatics.com**

### NUEVAS CAMPAÑAS PARA «SPACE HULK»



**«Space Hulk», el juego de estrategia por turnos a lo «XCOM» de Warhammer 40.000,** ha estrenado dos campañas adicionales que se pueden adquirir por separado a 4,99 € cada una en Steam. «Sword of Alcyon» te embarca en una nave espacial homónima que, de regreso a casa, ha sido asaltada por los Genestealers. Por su parte, «Defilement of Honour» te encomienda hacerte con los controles de una Space Hulk a la deriva. Cada una de estas campañas consta de cinco misiones.

» **store.steampowered.com**

## ¡EXTRAS!

### «KING'S BOUNTY» AMPLÍA SU REINO

» DESCARGAS » «KING'S BOUNTY LEGIONS»



**El clásico de la estrategia «King's Bounty» dio el salto al juego online** hace unos años con «Legions», una versión para Facebook. Ahora «Legions» ha estrenado un cliente para PC y Mac con gráficos de más calidad, en 3D, y con la posibilidad de jugar entre distintas plataformas.

**store.steampowered.com/app/235400**

### LECTURA Y MODA DE OTRA GALAXIA

» COMPRAS » LIBRO Y PRENDAS DE «STARCRAFT»

**Ya ha llegado a nuestro país, traducido al castellano, el libro "Proyecto Blackstone".** Se trata del primer volumen de la serie "War Stories", dedicada a expandir la narrativa del universo «StarCraft». No es una novela al uso, sino una recopilación de historias, diarios, correos electrónicos y otros testimonios supuestamente escritos por el personal de investigación de una instalación secreta Terran. Cuesta 17,95 € en la tienda online de Panini Comics. Y si leer no es lo tuyo, échale un vistazo a la nueva colección de prendas y complementos de «StarCraft» en la tienda online JinX. Se han incorporado chaquetas y sudaderas muy "ponibles", pero con un punto friqui.

**www.paninicomics.es y www.jinx.com**



ACTUALIDAD/DESCARGAS » «WAR THUNDER»

# LAS FUERZAS DE TIERRA AVANZAN EN WAR THUNDER

## Ya está en marcha la fase beta de la expansión que ampliará el MMO de Gaijin Entertainment con fuerzas terrestres.



**Gaijin prepara un entorno de acción-simulación** total, con batallas de aviones, tanques y navíos en «War Thunder».

El mes pasado comentamos aquí algunas de las características de las batallas de cazas con que debutó el free2play de acción bélica «War Thunder». Pero Gaijin pretende convertir el juego en un entorno bélico total, añadiendo fuerzas terrestres y navales. Los tanques serán lo próximo en llegar, y la beta de testeo ya está en marcha. ¿Te apuntas?

### ¡La beta relámpago!

El proceso iniciado en diciembre es el de una beta cerrada con opciones de acceso anticipado que se desarrollará en tres fases y se prolongará durante el primer trimestre de 2014. Puedes participar o no, pero lo importante es que los tanques están en camino, y darán lugar a una experiencia de guerra total. Gaijin contempla la posibilidad de que fuerzas de tierra, aeronaves y en un futuro barcos, puedan enfrentarse en el mismo campo de batalla, aunque reconoce que existen muchas cuestiones por resolver.

**warthunder.com/es/**



**Los tanques avanzan.** La diversidad de variantes y evoluciones será amplísima.

### DOGFIGHT

#### ¡1914 SOBRE EL CANAL!



**En verano se cumplirán 100 años del inicio de la Primera Guerra Mundial,** el conflicto que vio nacer a los cazas y 777 Studios ofrece nuevas aeronaves de su genial simulador «Rise of Flight».

» **riseofflight.com**

#### ¡O SOBRE FLANDES!



**También inspirado en la Primera Guera Mundial,** «Wing Over Flanders Fields», es una revisión del clásico que nos llega en forma de "add-on" para «Microsoft Combat Flight Simulator 3».

» **www.overflandersfields.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO «BROKEN AGE»

# BROKEN AGE AVANZA

## Tim Schafer ya ha mostrado «Broken Age», la aventura que batió el récord de recaudación de KickStarter.

De ser una pequeña aventura indie, «Broken Age» pasó a convertirse en un juego completo tan ambicioso que ha tenido que dividirse en dos. Vella es una hermosa joven con un funesto destino: debe ser devorada por un monstruo para que su ciudad no sea destruida. El planeta de Shay murió hace tiempo, y desde niño vive en una nave atendido por el ordenador. Ambos ansían la libertad. Pero descubrirán que ser libres tiene funestas consecuencias.



**Vella y Shay luchan para librarse de un destino** que les ha sido impuesto. ¿Lo conseguirán?

### Un primer vistazo

El trailer de «Broken Age» nos muestra un juego pintado a mano en 2D, pero con modernos efectos 3D. Su desarrollo será el de una aventura clásica, y podremos cambiar de personaje en cualquier momento. Cada uno tendrá distintos tipos de puzzles, reflejo de su personalidad. Elijah Wood, fan de las aventuras (patrocinó «Broken Age» en KickStarter) pondrá la voz a Shay. La primera beta está disponible desde el 14 de enero. Puedes encontrar más información en:

**brokenagegame.com**



### JUEGA GRATIS

#### OBJETIVOS CUMPLIDOS



**Tras financiarse exitosamente en KickStarter,** la compañía coruñesa Gato Salvaje lanza el trailer del segundo capítulo de «AR-K», que se llamará «The Girl Who Wasn't There». ¡No te lo pierdas!

» **goo.gl/F7xU1v**

#### DRAMA CON ZOMBIS



**Ya se ha estrenado la segunda temporada de «The Walking Deal»** (el juego, no la serie), ahora protagonizada por la joven Clementine. ¡Tienes que ayudarla!

» **www.telltalegames.com**

» ACTUALIDAD » «BOUND BY FLAME»

# ROL, MÁS ALLÁ DEL BIEN Y DEL MAL

## Elegir, tomar un camino virtuoso o maléfico es uno de los privilegios del Rol, y eso es lo que inspira «Bound by Flame».

Si existe una idea en la que los títulos de rol más exitosos han insistido es que dejan en nuestras manos la posibilidad de elegir entre el bien y el mal, de avanzar convirtiéndonos en villanos o en héroes. Las sagas «The Elder Scrolls», «The Witcher», «Fallout» y «Mass Effect» han sido éxitos rotundos de nuestro género y todos ellos han llevado esta idea, –con más o menos acierto y profundidad– hasta sus últimas consecuencias. Y, precisamente, los estudios de Spiders, se centran en este dilema, elegir entre el bien y el mal, para que sea el eje principal de su proyecto «Bound by Flame».



**Si tienes que enfrentarte a un monstruo descomunal,** ¿no usarías cualquier arma a tu alcance para vencerlo, aunque fuera un poder demoníaco?

### ¡Posesión infernal!

Ambientado en un inmenso mundo de fantasía medieval, «Bound by Flame» nos pondrá en la armadura de un guerrero dentro de la que también habita un "demonio interior". Este espíritu no controla nuestros actos, pero sí es capaz de brindarnos un excepcional y tentador poder. El dilema, claro, reside en que podemos mantenernos firmes ante la tentación de desatar a nuestro demonio interior o ceder obteniendo ventajas en el combate ante todo tipo de enemigos y monstruos.

A veces, será inevitable, pero nunca gratuito. El precio por recurrir al camino fácil es que perderemos nuestra humanidad y el demonio acabará dominando nuestros actos.



**Durante la campaña, podrás hacerte acompañar por aliados** que podrán sumarse a tu causa y compartir tu suerte.

### ¿Podrás resistirte?

Ocasiones de ceder o ser firme no te faltarán. «Bound by Flame» presenta una campaña prolongada que ofrecerá un desarrollo abierto, con múltiples personajes secundarios y quests. Si la idea te convence, el juego está previsto para esta primavera. Síguele la pista en **boundbyflame.com**

## ¡EXTRAS!

### ESTATUA DE TALOS

» MERCHANDISING » «THE ELDER SCROLLS ONLINE»

The Elder Scrolls Online está en camino y si eres fan de la saga seguro que sabes quién es Talos dentro de su mitología. Conocido como Tiber Septim, este conquistador es un héroe ascendido y adorado como un Dios. La tienda de Bethesda te ofrece esta bella estatua de Talos de 35 cm de altura. Su precio es de 180$ y la edición está limitada a 750 ejemplares. Llegará en primavera.

**store.bethsoft.com**

### EL BRUJO JUGARÁ EN TABLERO

» COMPRAS » JUEGO DE MESA DE «THE WITCHER»

**Por si se te ha escapado** la noticia, pero eres fan de «The Witcher», te alegrará saber que CDProjekt ha llegado a un acuerdo con Fantasy Fight Games, para comercializar "The Witcher Adventure Game". Un juego de tablero que también estará disponible para tablets.

**www.thewitcher.com/adventuregame/**




## ROL EN DESCARGA

### EDICIÓN ESPECIAL DE «BLACKGUARDS»



**Anteriormente, ya te hemos dado algunos detalles de «Blackguards»,** un interesante juego de rol fantástico de Daedalic Entertainment con una mecánica por turnos, con unos bandidos alistados en una cruzada. Ahora que ya está disponible, el portal GoG te ofrece una próxima edición especial con muchos extras. El precio está por confirmar y los textos estarán en Castellano.

» **www.gog.com**

### LEYENDAS DE PERSIA A LO «DIABLO»



**Si todo marcha bien pronto estará disponible para su descarga digital «Legends of Persia».** Se trata de un juego de acción y rol, –a lo «Diablo»– desarrollado por el independiente Sourena Game Studio. Tiene buena pinta y ofrecerá textos en Castellano, pero para asegurar su futuro convendría que lo apoyases en Greenlight.

» **legendsofpersia.com**
**steamcommunity.com**

### LOS NÓMADAS YA CAMINAN EN «THE BANNER SAGA»



**«The Banner Saga» ya está disponible.** Este proyecto, llevado a cabo por antiguos miembros de BioWare, consiste en un juego de rol táctico que ofrece una modalidad de campaña individual y un modo de batallas (llamado Factions) que es free2play. No está traducido al Castellano pero merece la pena echarle un vistazo. Cuesta 22,99 €.

» **store.steampowered.com**

ACTUALIDA/DESCARGAS «POOL NATION»

# UN BILLAR VIRTUAL

## Cuelga por un tiempo tus botas de tacos de goma y prueba tus habilidades con un taco distinto, esta vez de madera.

Pocas veces hemos tenido la oportunidad de ver un juego que simulase las complejidades de las partidas de billar, ya que no se trata de un deporte que mueva precisamente a las masas, pero el estudio independiente Cherry Pop Games se ha liado la manta a la cabeza y ha diseñado un título que reproduce fielmente las vicisitudes de una buena partida de billar.

### Movimientos realistas

Desde su lanzamiento, «Pool Nation» ha sorprendido a propios y extraños, ya que emula de forma perfecta y realista el movimiento y la física de las bolas en el tapete. Se trata, en definitiva de un riguroso simulador, pero repleto de desafíos. Incluye once modos de juego distintos (para que las partidas no se vuelvan repetitivas), un sistema de control sencillo y muy intuitivo, varios elementos para personalizar el entorno y la posibilidad de jugar en solitario o en partidas multijugador con otras personas. Si quieres probar suerte, está disponible en **store.steampowered.com/app/254440**



**Aunque el corazón de «Pool Nation»** es la magnífica simulación de la física del billar, tampoco se han descuidado los gráficos, con excelentes localizaciones exteriores y lujosos interiores.

## MODS EN DESCARGA

### UN «FIFA 14» MÁS REAL



**Si quieres mejorar el realismo de «FIFA 14», no te pierdas este parche.** Cambia nombres y logotipos no licenciados por los auténticos.

**www.fifa-infinity.com/fifa-14-2/fifa-14-unlicensed-names-and-logos-patch/**

### «NBA 2K14» AÚN MEJOR



**Un usuario llamado Kris ha creado un parche para mejorar el aspecto de «NBA 2K14»** e imita mejoras de las nuevas consolas.

**www.nba2k.org/2013/12/nba2k14-next-gen-graphics-mod-for-pc.html**

VELOCIDAD

ACTUALIDAD/DESCARGAS ACCESO ANTICIPADO «NEXT CAR GAME»

# DERBIS DE DESTRUCCIÓN

## ¡Ponte el cinturón, que llega «Next Car Game», un nuevo derbi de destrucción al volante con un modelo de daños brutal!

**Bugbear ofrece distintas modalidades para el acceso anticipado.** La más económica cuesta 23,99 €, pero también hay una versión Digital Deluxe que garantiza mucho más contenido por 33,99 €.

Desde el fenomenal «DiRT Showdown» no habíamos tenido ocasión de ponernos al volante para estamparnos impunemente con un derbi de destrucción de coches realista. Ahora, seguro que con los amantes de la espectacularidad reciben con entusiasmo o, al menos interés –está en fase alfa– de «Next Car Game». Pero este juego es mucho más que eso. Y la clave es, como puedes imaginar, la física.



### Derbis, mejoras y carreras

Teniendo en cuenta el excepcional realismo de la física y la dinámica de conducción de «Next Car Game», hubiera sido un pecado reducir este proyecto a un juego de tortas al volante. Nada de eso. A Bugbear no le falta ambición y nos ofrece la posibilidad de jugar carreras en un buen puñado de circuitos y de añadir mejoras explorando muchas opciones de personalización. ¡Descúbrelo en **nextcargame.com**!

## VELOCIDAD EN LA RED

### «MXGP», CAMPEONATO DE MOTOCROSS OFICIAL



**Los estudios italianos de Milestone,** especialistas en la velocidad –las sagas «MotoGP» y «WRC» son suyas–, afrontan un nuevo desafío con el desarrollo de un juego inspirado en el Campeonato Mundial de Motocross. La compañía ya ha mostrado las primeras imágenes del proyecto de «MXGP» y la pinta es excelente. ¡No te pierdas el primer vídeo que muestra el juego en tiempo real!

**mxgpvideogame.com**





ACTUALIDAD
EXPANSIÓN «GALACTIC STARFIGHTER» PARA «STAR WARS THE OLD REPUBLIC»

# ¡LLEGA EL COMBATE DE CAZAS PVP A SWTOR!

## BioWare lanza la tan deseada expansión gratuita que introduce la lucha de naves espaciales PvP en «Star Wars The Old Republic»

La segunda expansión digital para «Star Wars The Old Republic» ya está disponible, aunque no para todos. «Galactic Starfighter» es accesible desde el pasado 3 de diciembre para los suscriptores, y desde el 14 de enero para los jugadores preferentes, es decir, los que alguna vez hayan sido suscriptores o hayan comprado algo en la tienda. El resto tendrá que esperar hasta el próximo 4 de febrero para disfrutar del nuevo contenido.

### A los mandos de un caza

La expansión anterior, «Rise of the Hutt Cartel», estaba bien, pero no dejaba de ser más de lo mismo. En cambio, «Galactic Starfighter» añade algo nuevo, combates de naves espaciales. Pero combates libres, no sobre raíles como hasta ahora. Y combates PvP bastante grandes, de hasta 12v12, que hacen que las misiones PvE sobre los citados raíles palidezcan a su lado.

Por ahora hay tres tipos de naves pilotables: scouts (exploradores), que destacan por su velocidad; strike fighters (cazas de ataque), que están equilibrados en todos los parámetros y conforman el grueso de las flotas; y gunships (artilleros), que disponen de unos poderosos cañones de ataque a larga distancia que sólo pueden ser utilizados a velocidad cero. Un cuarto tipo, el de los bombers (bombarderos), estará disponible en febrero.

**www.swtor.com/galactic-starfighter**



**Aunque anunciada como expansión,** en realidad «Galactic Starfighter» es la actualización 2.5, y como tal es gratuita.



**Las opciones de personalización de las naves son amplias.** Elige un tipo base y transfórmalo en una nave inconfundible.

## EL PERSONAJE

### LENINAX

**Me encontrarás en el servidor Woodman de «PlanetSide 2».** Soy una aguerrida luchadora del Nuevo Conglomerado. Fui reclutada por una amiga, que me pidió que me uniera al juego nada más comenzar la pretemporada de la World Domination Series.

**Al final de la sexta semana, los del Nuevo Conglomerado quedamos los últimos,** es cierto, pero yo estoy satisfecha del papel que hice. A pesar de ser una novata, enseguida me adapté a la mecánica de este FPS masivo, y ayudé a mis compañeros a conquistar un montón de instalaciones y puestos de avanzada.

**Mi clase es la de Asalto Pesado.** En principio la escogí por las ventajas del blindaje, ya que al ser nueva, y en medio del éxtasis bélico de la pretemporada, temía no ser capaz de sobrevivir ni cinco minutos. Después le he cogido el gusto a lo de ser la chica de las pistolas grandes.

**Una de las cosas que más me gustan de «PlanetSide 2» es la variedad de vehículos.** Me encantan; pero no para pilotarlos, sino para reventarlos a base de tiros y bombas. No hay nada como la sensación de matar a una escuadra entera de un solo golpe.

## ¡SIGUE JUGANDO!

### «MARVEL HEROES» ESTRENA PVP

ACTUALIDAD · ACTUALIZACIÓN DE «MARVEL HEROES»



**«Marvel Heroes» por fin tiene modo PvP, lo que le faltaba a este MOBA,** firmado por el creador de «Diablo», para convertirse en un free2play de referencia. El modo en cuestión se llama "Fire and Ice", y consiste en enfrentamientos por equipos de 5v5 en los que el objetivo es destruir la base del enemigo. Los gigantes son los "grandes" protagonistas, ya que para alzarse con la victoria es importante proteger a los propios y destruir a los rivales.

**marvelheroes.com**

### MÁS AVENTURAS EN «DC UNIVERSE ONLINE»

ACTUALIDAD · DLC «WAR OF THE LIGHT» PARA «DC UNIVERSE ONLINE»



**El noveno paquete de contenido descargable para «DC Universe Online»** se titula «War of the Light». De momento es sólo la primera parte, ya que habrá otras dos entregas que completarán la Trilogía de los Cuerpos. Las novedades más destacadas son la introducción del Cuerpo de Linternas Azules y el poder Luz Roja de la Rabia. Como todos los DLCs, «War of the Light» es gratuito para los suscriptores, mientras que para el resto cuesta 10 €.

**www.dcuniverseonline.com**

# El arte de la guerra

**No importa si son batallas de la Segunda Guerra Mundial o escaramuzas entre cibersoldados y alienígenas, si hay un combate necesitarás un plan para ganarlo, una idea sobre cómo vas a resolverlo... o lo que es lo mismo: una estrategia.**

La estrategia, tanto en tiempo real como por turnos, es uno de los géneros más característicos del PC, y es que pese a que se ha intentado muchas veces se pueden contar con los dedos de una mano los juegos de este tipo que han triunfado en en cualquiera de las consolas que han ido saliendo al mercado durante las últimas décadas. Sin embargo, la llegada de tablets y smartphones y su explosión como plataformas de juegos ha acabado con esta peculiar "exclusividad", y es que son centenares los juegos de estrategia que llenan las tiendas de apps. Tal vez sea por la posibilidad de jugar "con los dedos", que nos trae reminiscencias de aquellas partidas de Risk en las que movíamos a nuestros soldados de un lado a otro del tablero, o por la disponibilidad inmediata en cualquier momento o lugar, pero el caso es que si eres aficionado a la estrategia, muchas de las mejores y, sobre todo, más originales novedades del género las vas a poder disfrutar en una pantalla táctil de menos de 10".

## XCOM: ENEMY UNKNOWN iOS

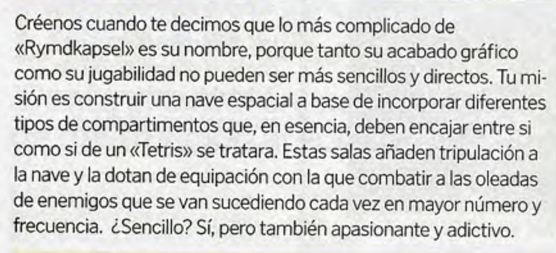



Poco os podemos decir de esta fantástica revisión de uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos que no os hayamos dicho ya, pero sí que podemos explicaros que su versión de iPad es sencillamente impecable, una conversión sorprendente por su fidelidad al original, con una calidad gráfica que es lógicamente menor, pero con el mismo contenido y abundancia de opciones. Añádele un sistema de control más que correcto y lo que queda es una versión portátil de un juego que genial, que puedes jugar en cualquier parte. ¡Imprescindible!

**FICHA TÉCNICA**
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 17,99 €
- **Tamaño:** 1,88 GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 2K Games
- **Web:** *www.2kgamesinternational.com/es/games*

## RYMDKAPSEL iOS

Créenos cuando te decimos que lo más complicado de «Rymdkapsel» es su nombre, porque tanto su acabado gráfico como su jugabilidad no pueden ser más sencillos y directos. Tu misión es construir una nave espacial a base de incorporar diferentes tipos de compartimentos que, en esencia, deben encajar entre sí como si de un «Tetris» se tratara. Estas salas añaden tripulación a la nave y la dotan de equipación con la que combatir a las oleadas de enemigos que se van sucediendo cada vez en mayor número y frecuencia. ¿Sencillo? Sí, pero también apasionante y adictivo.



**FICHA TÉCNICA**
- **Sistemas:** IOS (Universal) / Android
- **PVP:** 3,59 € / 3,59 €
- **Tamaño:** 27,7 MB / 29 MB
- **Idioma:** Ingés
- **Estudio/Cía:** 31x Limited
- **Web:** *rymdkapsel.com*

## HOPLITE iOS






En «Hoplite» eres un soldado griego que ha bajado a los infiernos en busca del Vellocino de Oro. Se trata de un juego de estilo «Rogue», lo que significa que debes enfrentarte a un nivel tras otro llenos de enemigos, en un sistema de juego por turnos. Si juzgas por sus gráficos o por su desarrollo quizá te parezca un juego simple, pero no te engañes, la abundancia de opciones y la obligación de usar todas tus habilidades para poder superar cada nivel le dan a este título una adictiva profundidad estratégica.

**FICHA TÉCNICA**
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 1,79 € / 1,79 €
- **Tamaño:** 125 MB / Variable
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Douglas Cowley/Magma Fortress
- **Web:** *www.magmafortress.com/p/hoplite.html*

## ESTRATEGIA DE CARTÓN




Las primeras experiencias de la mayoría de nosotros con los juegos de estrategia llegaron a través de los juegos de mesa. Títulos como Risk, Stratego o similares nos introdujeron en un mundo apasionante en el que los ejércitos estaban bajo nuestro control y los imperios eran nuestros para conquistarlos. A día de hoy la lista de juegos de mesa de tipo estratégico sigue siendo larga y apasionante, hasta el extremo de que muchos de sus títulos han dado el salto a las tiendas de apps. Algunos de los últimos ejemplos los tenemos en «Pandemic: The Boardgame», un juego que nos enfrenta a una serie de enfermedades que amenazan con devastar el planeta, o en «Drive on Moscow», continuación del estupendo «Battle of the Bulge», un wargame con todas las de la ley que te sumerge en el frente oriental de la 2ª Guerra Mundial.



## Gusanos mejorados

**En el último update que acaba de aparecer para el popular «Worm 3»,** la compañía Team 17 ha introducido abundantes novedades demandadas por los usuarios, entre ellas la posibilidad de grabar partidas en la nube o el soporte para pads compatibles con iOS 7.



## The Witcher llega a tu tablet

**La compañía CD Projekt ha anunciado el lanzamiento "dentro de poco"** de una versión para iPad de su anunciado juego de tablero "The Witcher: Adventure Game", basado a su vez en la aclamada serie de juegos de rol de PC. ¿Un poco lioso? A lo mejor, pero no vamos a quejarnos.



## Juego de Tronos

**Si eres usuario del juego de Facebook «Game of Thrones: Ascent»** te alegrará saber que sus desarrolladores han confirmado que planean exportarlo en breve tanto al formato iOS como a Android. Además podrás vincular tu cuenta y continuar jugando en tu misma partida de uno a otro dispositivo.

## FTL más grande en iPad

**Hace tiempo que sabíamos que está en desarrollo una versión de iOS del popular juego "indie" de ciencia-ficción «FTL»,** pero lo que acabamos de averiguar es que esta versión incluirá una nueva raza alienígena así como otro montón de novedades como nuevos drones, armas y otras opciones de juego.



## FROZEN SYNAPSE iOS

Si te gustan los juegos de combates tácticos por turnos, «Frozen Synapse» te ofrece justamente eso, es su más pura esencia, destilando su jugabilidad hasta eliminar cualquier elemento superfluo o accesorio. Todo en «Frozen Synapse», desde sus gráficos vectoriales hasta su sistema de misiones, está puesto al servicio de un fascinante diseño que requerirá de toda tu concentración y habilidades estratégicas y que, además, cuenta con un apasionante modo multijugador. No te lo pierdas, porque lo lamentarás.



**FICHA TÉCNICA**
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 2,69€ / 0,73€
- **Tamaño:** 239 MB / 214 MB
- **Idioma:** Ingés
- **Estudio/Cía:** Mode 7 Limited
- **Web:** *www.frozensynapse.com*

## LEVIATHAN: WARSHIPS iOS







Si bien la mayoría de juegos de estrategia nos presentan combates terrestres, «Leviathan» ofrece una refrescante alternativa al ponerte al mando de tu propia flota dentro de una apasionante juego de combates navales por turnos. Se trata, ojo, de un juego complejo y repleto de opciones, que exprimirá al máximo tus dotes para la planificación militar, incluyendo hasta un editor de barcos que te permitirá diseñar tus propias naves. Si le dedicas el tiempo y el esfuerzo necesarios, eso sí, te recompensará con una profundidad y una abundancia de opciones poco frecuentes.

**FICHA TÉCNICA**
- **Sistemas:** IOS (Universal) / Android
- **PVP:** 4,49€ / 3,99€
- **Tamaño:** 249 MB / 249 MB
- **Idioma:** Ingés
- **Estudio/Cía:** Paradox Interactive
- **Web:** *www.paradoxplaza.com/games/leviathan-warships*

## MICROMANÍA 105, TERCERA ÉPOCA

Aragorn era el protagonista de nuestra portada, dada la cantidad de juegos que las pelis de El Señor de Los Anillos habían puesto en el horno. Las novedades más esperadas de 2003 llegaban por fin.

# Hace 10 años

**Los juegos de rol online y las nuevas entregas de las grandes sagas captaban el máximo interés de los aficionados.**

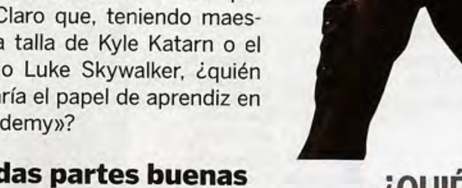
Aparte de la avalancha de lanzamientos previstos para la campaña de Navidad, aquel octubre de 2003 auguraba un punto de inflexión en el escenario de los videojuegos de PC. Un nueva generación de títulos de rol online, esta vez dirigidos a un público masivo, iban cambiar para siempre el panorama. Y es que los MMO ya empezaban a competir en una lucha que se haría encarnizada por atraer a sus mundos persistentes el máximo número de usuarios. Con un modelo de negocio basado en cuotas mensuales, el botín era demasiado sustancioso para no pelear por él.

Lejos de sentarnos a contemplar la contienda, la actualidad obligabaa atender importantes novedades. Entre ellas, recibíamos por fin luz verde para la invasión de Europa en el «Commandos 3» de Pyro. También nos llegaba, tras largos meses de espera, el más emblemático juego de Xbox, «Halo: Combat Evolved». De la adaptación se había encargado Gearbox, ofreciéndonos un sensacional juego.

**Acompañábamos la review de «Commandos 3»,** con una guía de consejos.

### Lección de humildad

En la nueva entrega de «Star Wars: Jedi Knight», desarrollada por Raven y LucasArts, comenzábamos la aventura de acción/rol como "padawan". Claro que, teniendo maestros de la talla de Kyle Katarn o el mismísimo Luke Skywalker, ¿quién despreciaría el papel de aprendiz en «Jedi Academy»?



### Segundas partes buenas

En nuestro repaso a las novedades del mes nos encontramos con «Homeworld 2», continuación del magnífico juego de estrategia con el que Relic y Sierra nos llevaban a recorrer la galaxia en busca de un hogar. En clave de táctica por turnos, también disfrutamos de «Conflict: Desert Storm II» de Eidos. En el ámbito de la acción descubríamos a una desconocida Techland con su juego «Chrome» y nos despedíamos de «MoH: Allied Assault» con su última expansión, «Breakthrough».

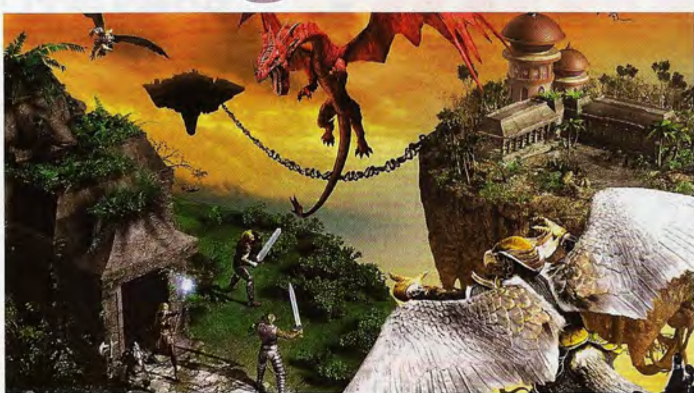


**El «Halo» de Bungie había sido el "no va más"** de la acción en consola. Ahora lo disfrutábamos en PC.

## ¿QUIÉN ERA KYLE KATARN?

A los fans más entregados de Star Wars no es necesario explicárselo... Pero este Jedi, no es tan conocido para los demás y eso que apareció en el recordado juego «Dark Forces» como protagonista. Katarn es un soldado de asalto renegado que acaba convirtiéndose en Jedi, y es tu maestro en «Star Wars: Jedi Knight. Jedi Academy».

# Juegos MMO de nueva generación



En nuestro reportaje "El Futuro del Rol Online Masivo" nos asomamos a los juegos que iban a marcar el rumbo en el género. Y lo harían a lo largo de toda una década.

«Everquest II», tras una primera entrega muy reconocida, era el más conocido, pero al mismo tiempo el menos popular entre los profanos de los MMO. «Middle-Earth Online» era otro de los más serios aspirantes reunir una gran comunidad, con las pelis de "El Señor de los Anillos" en pleno auge. «Star Wars Galaxies», por su parte, parecía tener en el bolsillo un gran éxito de partida, dada la legión de fans de su universo. Pero quién acabaría triunfando por encima de todos MMO sería Blizzard con su eterno «World of Warcraft».



## LOS JUEGOS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS





Acababa de estrenarse el último capítulo de la trilogía de El Señor de los Anillos, "El Retorno del Rey", y la popularidad de la franquicia era total. Echábamos un vistazo a los juegos que generó.

- **El Retorno del Rey** de EA, era un juego de acción basado, precisamente, en la última peli.
- **Middle-Earth Online** de Turbine, reproducía el universo de Tolkien en un MMO.
- **War of the Ring,** de Liquid y Vivendi, era un juego de estrategia que nos enfrentaba a las hordas lideradas por Sauron.



**Ante la gran cantidad de novedades que se concentraban aquellas semanas sumaban un total de 50 juegos en Review o Preview. Las Previews de «Chicago 1930», «Patrician III», «Prince of Persia» o «XIII» entre ellos. Nosotros hemos querido recordar estas páginas.**

## Galería




**Ninguno de estos títulos llegó a convertise en un éxito.** Sin embargo, tanto «Dead to Rights», de LSP, y «Gladiator», de Acclaim, fueron dos estupendos juegos de acción, cada uno con su estilo. Tiroteos para el primero y brutales combates espada en mano para el segundo. ¿Los recuerdas tú?

## Preview de «Beyond Good & Evil»




**Ni se sabe el tiempo –no más de diez años, eso sí– que se lleva hablando de una nueva entrega de este clásico de Ubisoft.** Fruto de la mente de Michel Ancel, era un divertido y originalísimo juego de acción y aventura, ambientado en un mundo de fantasía cautivador. ¿Veremos «Beyond Good & Evil 2» algún día?

## Preview Gladiator




**Además de estupendas ilustraciones y renders para nuestra galería,** el juego de Acclaim –desarrollado en casa– «Gladiator: Sword of Vengeance» nos brindó grandes momentos sobre la arena de un teatro romano. El sistema de combate, hay que reconocerlo, era soberbio.

# Hace 20 años

## Los juegos llegados del cine, las ferias de tecnología y el arte digital, protagonizaban la actualidad de aquellos días.

La ingente cantidad de novedades presentadas en Noviembre de 1993, hicieron que creciera considerablemente el número de páginas de aquel número 66 de Micromanía. Acudir a citas como la feria infográfica Siggraph o el European Consumer Trade Show –en sus ediciones de otoño– fue algo ineludible, con el fin de contaros todo lo que allí se cocía. Por si esto fuera poco, la campaña navideña nos hacía llegar un montón de juegos para todas las plataformas. Gracias a ello, tuvimos ocasión de probar versiones de preview de «Jurassic Park», «Rally» o «Drácula».

La novedad que alcanzó el honor de convertirse en nuestro Megajuego fue «Troddlers», de Atod AB, una variante de los populares «Lemmings» que, tras su paso por SNES y Amiga, llegaba a DOS. A los «Lemmings» debió su éxito, pero seguramente por ser una variación son estos, y no «Troddlers», los hoy recordados.

### El estreno de «PC Fútbol»

Mucho más influyente resultaría ser el debut de Dinamic en el ámbito del deporte. El primer «PC Fútbol» llegó con un aparato propagandístico modesto, pero pronto se convertiría en la referencia de los juegos deportivos. Puede decirse que la amplitud de su base de datos, combinada con una mecánica sencilla –pero capaz de contemplar infinidad de factores– dio lugar al nacimiento de los "mánager" deportivos... ¡"Made in Spain"!

El éxito del primer «PC Fútbol» impulsó a Dinamic para su más recordada saga.

### Sagas inagobatles

Por fin podíamos disfrutar en PC de «Syndicate», el juegazo de tácticas y rol ciberpunk de Bullfrog, mientras que una desconocida Core Design nos ofrecía el arcade de naves «Blastar». También «Batman Returns» se adaptaba a PC. Pero, sobre todo, nos llegaban nuevas entregas de conocidas sagas, como «Street Fighter II» de Capcom, «Police Quest 3» de Sierra, «Wing Commander Academy» de Origin. ¡Juegazos, todos ellos!



«Troddlers» recogía la herencia de «Lemmings» para desafiarnos en puzles para salvar a los "Troddlers".

### MICROMANÍA 66, SEGUNDA ÉPOCA

También Micromanía fue víctima de la "fiebre jurásica", tal como «Jurassic Park» merecía. Otro título procedente del cine, «Drácula», comenzaba a dejarse ver compartiendo protagonismo con la 3DO y el E.C.T.S.

### SIEMPRE BATMAN

El Caballero Oscuro, es uno de los personajes que ha dado lugar a más y mejores videojuegos en PC. Pero, pese a su popularidad como héroe del cómic de DC, que Batman volviera a ponerse de moda hace dos décadas fue cosa del cine, con las películas de Tim Burton. "Batman Returns" protagonizada por Michael Keaton, inspiró el juego que recordamos aquí, también llamado, por cierto, «Batman Returns».

# Los mejores frutos del E.C.T.S.



En el "ETCS Autumn 93", celebrado en Londres, teníamos una cita con el futuro. Aquella feria fue el escenario de presentación de prometedores proyectos. Todas las compañías acudían: Accolade con su «Blue Force», Activision con «Return to Zork», Blue Byte con «The Settlers»... ¡Y sólo vamos por la "B"!

Por recordar algunos títulos de los allí mostrados que acabarían convirtiéndose en sonados éxitos, citaremos sólo tres. En primer lugar, la aventura de Jane Jensen para Sierra, «Gabriel Kight», en su primera entrega. Hoy, esperamos un nuevo capítulo de la saga.



En el género de la velocidad, «Network Q RAC Rally» –o simplemente «Rally»– era lo máximo en realismo. El juego de Pixelkraft incorporaba las indicaciones del copiloto.



En el ámbito de la ciencia ficción, DID nos encadilaba con su genial simulador de combate espacial «Inferno».

## LOS PRIMEROS JUEGOS DE 3DO

Después de haber sido presentada en Chicago –en el E.C.T.S. de primavera– la 3DO preparaba su lanzamiento con el anuncio de novedades. El catálogo inicial estaba compuesto por los juegos de American Laser Games (vídeo digital) y los proyectos 3D de las grandes compañías.

- **Crash 'n Run** era un trepidante juego de carreras con vehículos armados hasta los dientes creado por Crystal Dynamics.
- **Shock Wave,** de Electronic Arts,nos llevaba al "lejano" 2019 para defender la Tierra de una invasión alienígena pilotando sofisticados cazas.






**Además de las páginas aquí destacadas, muchos otros temas nos permiten recordar aquel número. Por ejemplo, nuestra visita a las oficinas de Infogrames, las preview de «Blue Force» y «Drácula», o las guías de «Dune II» y «CyberRace». ¡Cuantos recuerdos!**

## Preview Jurassic Park




**Jurassic Park había arrasado en taquilla y el juego de Ocean pretendía obtener un éxito semejante en los juegos.** Ya en la preview, estaba claro que era un proyecto ambicioso, con escenas en plataformas de scroll 2D, en perpectiva isométrica y hasta en fases de acción 3D en primera persona.

## Preview de Wing Commander Privateer

**Origin Systems quería hacer evolucionar la serie «Wing Commander» y lo iba a conseguir.** La entrega «Privateer» sentó las bases de los juegos de combate espacial actuales. Puso de moda –aunque el pionero fuera David Braben con «Elite»– la figura del comerciante y piloto, algo que ya había puesto en práctica con «Strike Commander». El juego nos convertía en una especie de "Han Solo".




## Sigraph 93




**Al igual que el ECTS, también la feria Siggraph tenía una edición otoñal.** No faltaban novedades, dado el gran desarrollo de la industria infográfica que tuvo lugar en aquel periodo. También los artistas digitales empezaban a perfilarse como los nuevos gurús en los efectos especiales del cine y los videojuegos.

# ¡Un PC para jugar a lo grande y en 4K!

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

## FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7 4770K (3,50 GHz) 8MB.
- **Memoria:** 16 GB DDR3 1866 MHz CL9 (2 x 8 GB Corsair Vengeance PRO).
- **Placa base:** Gigabyte G1.Sniper 5 (Z87).
- **GPU:** 2x MSI GeForce GTX 780 3GB Gaming en configuración SLI.
- **Disco duro:** HDD WD Black 2TB SATA 6 GBs / SSD Samsung 256 GB 840 Pro.
- **Unidad óptica:** Grabadora Blu-ray.
- **Sonido:** Sound Blaster SBX ProStudio.
- **Comunicación:** Qualcomm Atheros Killer E2200 GBLAN, WiFi y Bluetooth 4.0.
- **Chasis:** Caja Corsair Vengeance C70 Militar, refrigeración líquida Corsair H100i y fuente Corsair HX850 80+ Gold Mod.
- **Sistema operativo:** Windos 8.1 64-bit.
- **Precio:** 2.680 €
- **Web:** *lifeinformatica.com*

## ILIFE ELITE BATTLEBOX PC

La compañía Life Informática, nos hizo llegar uno de sus equipos PC **ILife Elite Battlebox** de integración y configuración propia junto con el monitor de **ASUS PQ321** para poder poner a prueba su rendimiento en resolución **4K**. Equipado con las más altas especificaciones -incluyendo la **certificación Battlebox** de **NVIDIA**- y componentes de alta gama, este ordenador representa uno de los PC de sobremesa más avanzados y poderosos que puedes disfrutar. Es un equipo dirigido a los entusiastas del **gaming más extremo**. Su precio, aunque elevado, resulta bastante ajustado en relación a lo que ofrece y, si te lo puedes permitir, merece la pena.

**INTERÉS** ●●●●●●●●●○

### ULTRA RESOLUCIÓN 4K

**Después del CES 2014, está claro que la resolución 4K va a convertirse en un estándar próximamente** y el equipo de ILIFE Elite Battlebox nos demostró que puede manejar gráficos con niveles de detalle gráfico máximos con esta resolución (3840x2160) y superiores. Probamos los juegos con el monitor ASUSPQ321.



### EQUIPAMIENTO TOTAL

**La caja Corsair Vengeance C70 Militar del Elite Battlebox** alberga un sistema de refrigeración por líquido, disco SSD de arranque inmediato y una gran capacidad de ampliación. Tambien destaca la placa base G1.Sniper 5, con el controlador de red Ethernet Killer pensado para especialmente optimizar la conexión con juegos.




### DUAL SLI GEFORCE GTX 780

**Una de las claves del Elite Battlebox es el poderoso hardware gráfico que integra,** haciéndolo merecedor del sello "Battlebox". Se trata de la GPU GeForce GTX 780, en dos gráficas de MSI GAMING, con prestaciones mejoradas. Conectadas en SLI ofrecen un rendimiento capaz de sobrepasar cualquier exigencia, incluso en 4K.



# El sonido de los titanes

## TURTLE BEACH TITANFALL ATLAS ANGLE

» Headset » Precio: Por determinar
» Más información: Turtle Beach
» *www.turtlebeach.com*



Como fruto de un acuerdo de colaboración con EA y Respawn Entertainment, el fabricante especializado en audio gaming Turtle Beach lanzará a lo largo del primer trimestre de 2014 el **headset oficial multiplataforma** del esperado juego **«Titanfall»**. Será compatible con PC y consolas (incluyendo las next-gen) y ofrecerá un sonido de **alta calidad** con amplias opciones de **personalización**.

**INTERÉS ●●●●●●●●○○**



# Un ratón para competir en torneos eSports



## MAD CATZ R.A.T.TE

» Ratón » Precio: Por determinar
» Más información: Mad Catz
» *www.madcatz.com*

El **R.A.T.TE (Tournament Edition)** de las novedades de Mad Catz presentadas en el último CES. Se trata de un ratón dirigido a jugadores de **torneos eSports**, ofreciendo lo máximo en precisión y velocidad. Está equipado con un sensor de 8200 ppp, botones personalizables y la función de **calibración Lift-Off** que sirve para adaptarse a cada tipo de superficie.

**INTERÉS ●●●●●●●●○○**



# Gaming esencial y asequible

## CORSAIR RAPTOR K30

» Teclado gaming » Precio: 49 € » Más información: VS Gamers » *www.vsgamers.es*

Perteneciente a la nueva gama de periféricos de Corsair, el teclado **Raptor K30** es una de las opciones más asequibles que puedes encontrar para hacerte con un **teclado gaming**. Cuenta con tacto de membrana, **retroiluminación** con varias intensidades, 6 teclas para macros, 5 multimedia, anti-ghost y **memoria** para guardar perfiles.

**INTERÉS ●●●●●●●●●●**



# ¡La tarjeta gráfica más optimizada!

## ASUS ROG POSEIDON PLATINUM GTX 780

» Tarjeta gráfica » Precio: 555 €
» Más información: ASUS » *www.asus.com/es/*

La división **Republic of Gamers** de ASUS ha presentado la gráfica Poseidon, una tarjeta basada en la GPU GeForce GTX 780 Ti de NVIDIA pero con **prestaciones mejoradas**. De entrada ofrece un rendimiento hasta un 12% superior al modelo de referencia, pero además integra el sistema de refrigeración por líquido **DirectCU H2O**, iluminación por LED y añade fases de potencia para una gestión del voltaje más eficiente..

**INTERÉS**

# WiFi portátil para conectarte donde estés

## DLINK AC750 DIR-510L

» Router WiFi + cargador » Precio: Alrededor de 100 €
» Más información: D-Link » *www.dlink.com/es/*




D-Link a aprovechado su presencia en el CES 2014 para presentar su pequeño Wi-Fi AC750, que ofrece una **solución portable** con el estándar de conectividad más avanzado del momento, el **WiFi 11AC** en la banda de 5GHz. Se combina con un **cargador** (DIR-510L) que convierte cualquier conexión en un "hotspot" para compartir archivos vía streaming. Estará disponible en España en el mes de marzo.

**INTERÉS**

# Sonido envolvente y comunicación fuida

## OZONE ONDA PRO

» Headset » Precio: 79,90 €
» Más información: Ozone
» *www.ozonegaming.com*

Los nuevos auriculares gaming Onda Pro de Ozone incorporan un **procesador digital de sonido** (DSP) para ofrecer un sonido envolvente de alta calidad, ya sea estéreo o 3D, mediante el sistema **X-Surround**. Para el micrófono, este headset emplea un sistema de **cancelación de ruido ambiental** que facilita la comunicación por chat eliminando sonidos residuales.

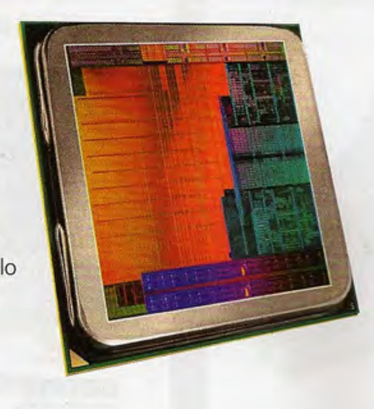
**INTERÉS**

# APU de nueva generación con núcleo Kaveri

## AMD A-SERIES APU, KAVERI

» Procesador » Precio: A partir de 100 €
» Más información: AMD » *www.amd.com/es/*

Tan solo unos días después del CES de las Vegas nos han llegado los primeros procesadores **Kaveri** de AMD para las nuevas placas con **socket FM2+**. Se trata de chips APU (Accelerated Proccesing Unit) con CPU y GPU integrados. Los Kaveri están fabricados en 28nm. El **A8-7600** es el modelo más asequible y cuenta con **4 núcleos y una GPU R7**.



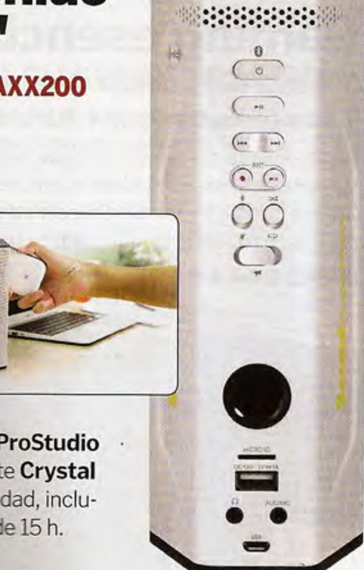
**INTERÉS**

# Sistema de sonido "todo en uno"

## CREATIVE SOUND BLASTER AXX200

» Altavoces » Precio: 199 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*

Más que un altavoz, el AXX200 es todo un sistema de sonido inalámbrico. Gracias al procesador de audio **SB-Axx1** permite reproducir y grabar sonido de alta calidad. Integra la suit de tecnologías inteligentes de **Creative SBX ProStudio** y el reconocimiento de voz mediante **Crystal Voice**. Ofrece una amplia conectividad, incluyendo Bluetooth y una autonomía de 15 h.



**INTERÉS**

# Mando H.O.T.A.S. para volar

## MAD CATZ SAITEK X-55 RHINO

» Sistema HOTAS » Precio: Por determinar
» Más información: Mad Catz
» *www.madcatz.com*



Saitek prepara un nuevo conjunto de palanca de vuelo y mando de gases H.O.T.A.S. (Hands on Throttle and Stick) orientado a los aficionados a la **simulación de vuelo**. El X-55 Rhino ofrecerá un **control preciso en los ejes de movimiento** (sensores de 16-bit) y **múltiples funciones**. También destaca su acabado de aspecto militar muy realista.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

# Resolución 4K en 28 pulgadas

## PHILIPS 288P6

» Monitor » Precio: Por determinar (1200$)
» Más información: Philips
» *www.philips.com*

A juzgar por las pantallas mostradas en el CES de Las Vegas, está claro que los **monitores 4K** se irán imponiendo. Uno de ellos es este Philips 288P6 allí presentado, capaz de ofrecer una resolución de **3840x2160 píxeles en 28".** Aunque se trata de un modelo orientado al mundo profesional su precio no es ya tan desorbitado como los primeros modelos. Llegará en la segunda mitad de 2014 y mientras tanto... ¿seguirán bajando los precios?

INTERÉS ●●●●●●●○○○

# Ya están en camino

## STEAM MACHINE ALIENWARE

» PC » Precio: Por determinar € » Más información: Alienware » *www.alienware.com*

Los trece primeros modelos de **Steam Machines** han sido mostrados en CES 2014 levantando gran expectación... Pero con algunos modelos como con el de Alienware, la espera nos durará hasta septiembre. Eso sí, la compañía anuncia un **precio muy competitivo,** alto rendimiento, con **CPU Intel** y **GPU NVIDIA**. Subscríbete en su web para tener más información.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



### ASUS ROG SWIFT PG278Q



ASUS ha presentado su primer monitor equipado con la **tecnología de G-Sync** para eliminar la fragmentación de las imágenes. El Swift PG278Q es una pantalla de **27 pulgadas** que ofrecerá una resolución de **2560x1140**, 120Hz de refresco y un tiempo de respuesta de 1ms.

**www.asus.com/es/**

### NVIDIA TEGRA K1

Puede que, para un jugador de PC, la aparición de un nuevo **procesador** dirigido a **dispositivos portátiles** no despierte demasiado interés... Pero es que el nuevo Tegra K1 incorporará **GPUs con arquitectura Kepler** y con 64 bit. A lo mejor tu próximo ordenador tiene un chip Tegra K1.

**es.nvidia.com**

### RAZER PROJECT CHRISTINE Y RAZER NABU



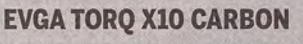
Razer ha presentado dos llamativas novedades gaming y no gaming en el CES. La más importante es su PC de sobremesa y **diseño modular Proyecto Christine** que recuerda la caja Level 10 de Thermaltake. La otra es **Nabu**, una **pulsera cuantificadora** equipada con una doble pantalla OLED.

**www.razerzone.com**

### OCULUS RIFT CRYSTAL COVE

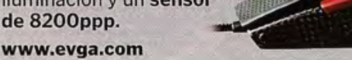
El nuevo prototipo del visor **Oculus Rift** presenta diversas evoluciones que, como dispositivo de **Realidad Virtual**, están dirigidas a mejorar la capacidad inmersiva. La principal es una pantalla de tecnología **OLED** que ofrece más **nitidez**. Además **una cámara y unos sensores** introducen el reconocimiento de traslación.

**oculusvr.com**



### EVGA TORQ X10 CARBON

EVGA quiere innovar en el ámbito de los periféricos gaming. Para demostrarlo ha presentado el ratón **Torq X10** construido con **fibra de carbono,** un material utilizado en aeronaútica por su resistencia y ligereza. El TorQ X10 Carbon también tendrá iluminación y un **sensor de 8200ppp.**



**www.evga.com**



# ¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

## SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

### RESPUESTA DE FUERZA CON PRECISIÓN

Si buscas un conjunto de volante y pedales realista y versátil, el nuevo **T100 Force Feedback Racing Wheel** de Thrustmaster es una de las mejores opciones. Cuenta con la tecnología de respuesta de fuerza **Inmersion Touchsense**, eje metálico, 10 botones, D-pad, textura de goma y pedales ajustables. Su precio es de 129,99 €.



| COMPONENTES: | PRESUPUESTO |
|---|---|
| CAJA: NZXT Phantom 410 | 94 € |
| PLACA BASE: ASUS 8Z87-A | 137,90 € |
| PROCESADOR: Intel Core i5 4670K | 204,90 € |
| RAM: 16 GB DDR3 1866 | 142 € |
| TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING | 239,90 € |
| TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z | 100 € |
| DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB | 60 + 140 € |
| UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L | 70 € |
| MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ) | 275 € |
| ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1 | 70 € |
| RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60 | 82 + 43 € |
| TOTAL | 1.659 € |
| PERIFÉRICOS EXTRA: | |
| Trustmaster GPX | 28 € |
| Razer Kraken 7.1 | 99,99 € |

### APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy últil. El precio es de 159 €.



## RECOMENDACIONES DE

### PLACAS BASE

#### GIGABYTE G1. SNIPER Z87

142,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

La línea de placas base Sniper de Gigabyte, tiene en la nueva variante G1 uno de los modelos basados en el chipset Z87 más avanzados para equiparse con los Intel Core de 4ª generación. Ofrece toda la conectividad y avances con los que debes contar y añade características como una BIOS dual, optimización para juego online, sonido Creative Sound Core3D con amplificación.




### PROCESADOR

#### AMD FX-8120

- 137,90 €
- Más información: AMD
- www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

#### INTEL CORE I7 4960X

- 969 €
- Más información: Intel
- www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

### TARJETA GRÁFICA

#### MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.




### CAJA PC

#### ZALMAN Z11 PLUS

- 64 €
- Más información: Zalman
- www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

#### THERMALTAKE CHASER A71 LCS

- 254 €
- Más información: Thermaltake
- es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

### MEMORIA

#### G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

142,90 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares módulos de 4 GB (8GB) con prestaciones similares por unos 76 €.




### SONIDO

#### ASUS XONAR DGX 5.1

- 42,49 €
- Más información: ASUS
- www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

#### CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

- 249,99 €
- Más información: Creative
- es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

# para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



**Santiago Tejedor**
Redactor Jefe de Micromanía

## HARDWARE Y PERIFÉRICOS

### ASROCK 990FX EXTREME 3

- 93,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

### ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de Asus basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

### INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.




### CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

### ZOTAC GEFORCE GTX 780 TI 3GB

- 669 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

La llegada de la poderosa GTX 780 Ti es una noticia fenomenal. Incluso las gráficas de gama alta se abaratan (la TITAN costaba 969 €). Y tiene nada menos que 2880 núcleos CUDA. ¡Bestial!

### COOLER MASTER COSMOS SE

- 162,90 € - Más información: Cooler Master - www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.




### KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

### CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

- 599 € - Más información: Corsair
- www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

### CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.




## TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

### EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



| COMPONENTES: | PRESUPUESTO |
|---|---|
| CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS | 254 € |
| PLACA BASE: MSI Big Bang Power II | 409 € |
| PROCESADOR: Intel Core i7 4960X | 969 € |
| RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666 | 699 € |
| TARJETA GRÁFICA: ZOTAC GeForce GTX 780 Ti | 669 € |
| TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ. | 200 € |
| DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) | |
| + SSD Samsung 830 512 GB SATA3 | 558 + 639 € |
| UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H | 100 € |
| MONITOR: BenQ XL2720 T | 519 € |
| ALTAVOCES: Creative T6 II Series | 399 € |
| TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930 | 300 € |
| TOTAL | 5.715 € |
| PERIFÉRICOS EXTRA: | |
| Asus Xtion | 124,90 € |
| Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500 | 599 € |

### LA VENTAJA TÁCTICA DE UN ALIADO

El teclado **Razer Tartarus** está orientado a los juegos en los que se requiere una acción de comandos ágil, como en la estrategia, el rol o la simulación. Sus **25 teclas programables,** te permiten acceder a habilidades o a macros de inmediato. Cuenta con capacidad para 8 mapas de teclas y soporte para el software **Synapse 2.0** y cuesta 79,99 €.





## INFOMANÍA

### DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Activision**
- Distrib.: **Activision**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **25 de marzo de 2014**

**eu.battle.net/es/d3**

### LAS CLAVES

- Será una expansión para «Diablo III», que ampliará la campaña con más rol, con **un nuevo acto.**
- El nuevo gran enemigo será **Malthael, el Ángel de la Muerte,** que quiere arrasar Santuario.
- Incluirá **una nueva clase de personaje, el Cruzado,** en sus variantes masculina y femenina.
- Ofrecerá un **nuevo modo de juego** basado en desafíos: Aventura.
- Con su aparición **se clausurará la Casa de Subastas** definitivamente.

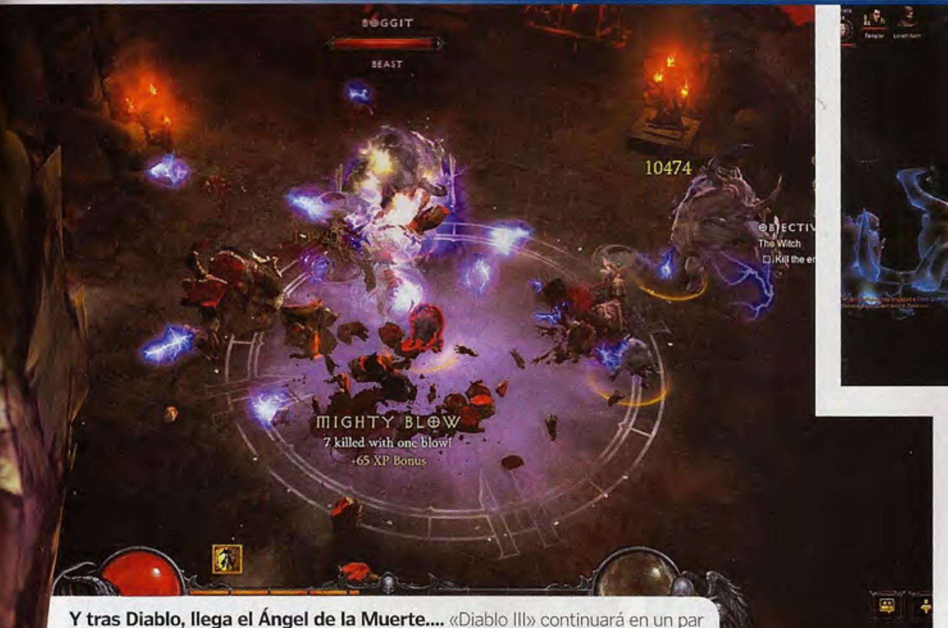
### Primera Impresión

«Diablo III» amplía la épica de su campaña con un nuevo Acto, cambios en jugabilidad y un nuevo modo de juego basado en desafíos, además de una nueva clase de personaje.

## Y el Infierno vuelve a abrir sus puertas...

# Diablo III Reaper of Souls

Ya no hay señores infernales. Pero no cantes victoria, porque las fuerzas demoníacas siguen intactas. ¿Cómo? Pues en forma de un ángel... Sí, sí, de un ángel... ¡caído!

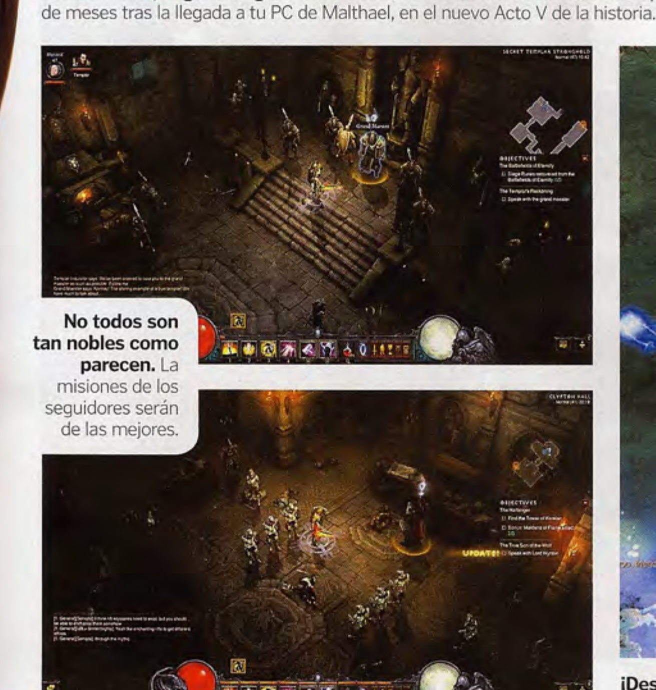



**Y tras Diablo, llega el Ángel de la Muerte....** «Diablo III» continuará en un par de meses tras la llegada a tu PC de Malthael, en el nuevo Acto V de la historia.



## SABÍAS QUE...

«Reaper of Souls», al cambiar parte del diseño del saqueo y recolección de objetos, es la razón esgrimida por Blizzard para cerrar definitivamente la Casa de Subastas, un apartado de «Diablo III» que ha provocado no pocas polémicas?



**No todos son tan nobles como parecen.** La misiones de los seguidores serán de las mejores.




**¡Desata de nuevo las fuerzas infernales!** «Reaper of Souls» ampliará la campaña y ofrecerá un nuevo modo basado en desafíos.

# EL CAPÍTULO FINAL DE «DIABLO III» TIENE UN NUEVO GRAN ENEMIGO: MALTHAEL, EL ÁNGEL DE LA MUERTE

Cuando un rey muere, otro se sienta en el trono. Cuando un jefe deja la dirección de la empresa, la junta coloca a otro directivo en su lugar. Es ley de vida. Y en el Infierno las cosas no son muy diferentes. Será la propia corrupción que conlleva el poder, sobre todo si es un poder maligno, destructivo y diabólico.

La cosa es que el Señor del Terror ha muerto. La ha palmado, se ha desvanecido, se ha caído de los Altos Cielos y se ha hecho añicos. C'est fini, monsieur Diablo! Pero, ¡ay, amigo!, ya sabemos que una cosa es que desaparezca el abominable envase y otra que la esencia demoníaca siga por ahí, con sus ansias de poseer algún cuerpo para continuar su labor de destrucción. Es lo que tiene la Piedra de Alma Negra y la habilidad de unos guionistas que llevan ya casi dos décadas –¡desde 1996!– siendo capaces de darle vueltas a una historia que nos tiene enganchados aún al destino de Santuario y a las andanzas de Deckard Cain y los suyos para evitar que las fuerzas del Infierno arrasen el mundo.

Así que en «Reaper of Souls» ya no hay Diablo, pero hay un ángel caído con muy malas intenciones: Malthael, otrora uno de los adalides de los Altos Cielos y compañero de Tyrael, y hoy convertido en el Ángel de la Muerte, el "segador de almas" que da título a la inminente expansión de «Diablo III».

## De Westmarch a Pandemonium

La campaña de «Reaper of Souls» arrancará justo allí donde «Diablo III» acababa. Diablo ha muerto en el enfrentamiento en los Altos Cielos y la Pidera de Alma Negra ha caído al mundo. El problema es que Malthael

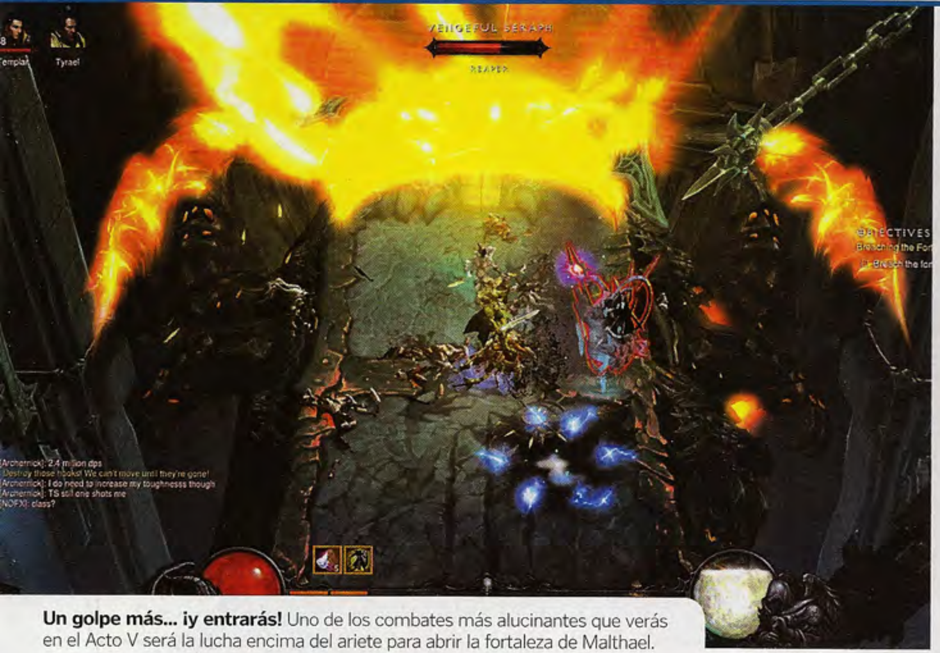
## SE PARECE A...



**› DIABLO III**
La misma base de juego y diseño se repite en «Reaper of Souls», como es lógico.



**› TORCHLIGHT II**
El estilo de juego es muy parecido en ambos. Quizá más dinámico, incluso, en «Torchlight II».



Un golpe más... ¡y entrarás! Uno de los combates más alucinantes que verás en el Acto V será la lucha encima del ariete para abrir la fortaleza de Malthael.



**¿Quién es más poderoso, el Cruzado o sus enemigos?** Esa respuesta sólo la podrás dar tú, claro.

## LAS CLAVES

### Cómo Malthael te arrastrará a su nuevo Infierno



**Nuevas habilidades para el Cruzado.** Las habilidades activas y pasivas diseñadas para el Cruzado lo convertirán en una de las clases más poderosas d el juego. Combinar armas brutales y magias increíbles es algo que sólo esta clase consigue.



**Los Obeliscos Nephalem.** Si localizas piedras especiales para usar en los Obeliscos Nephalem podrás llevar a cabo misiones especiales en dimensiones paralelas a Santuario, en las que obtener recompensas y la posibilidad de nuevos objetos.



**El nuevo modo Aventura.** Buscar por todos los Actos de «Diablo III» desafíos en los que acabar con enemigos y cumplir ciertos objetivos será la base del nuevo modo de juego, para conseguir experiencia, dinero y objetos de gran poder.




**¡Malditos perros del Infierno!** Las jaurías de sabuesos infernales te pondrán en un brete cuando aparezcan. Atacan en grupo y son voraces.

## EL NUEVO ACTO V SE PERFILA COMO UN COMPENDIO MAGISTRAL DE DISEÑO DE ACCIÓN Y JUGABILIDAD

la ha recodigo usando toda la esencia demoníaca que había en su interior, así que debes continuar la cruzada contra las fuerzas infernales, atravesando desde la ciudad de Westmarch –el primer ligar donde Malthael ha dejado sentir su furia– a la Fortaleza de Pandemonium, donde se esconde. El camino será largo y difícil, atravesando por terrenos inexplorados y hostiles, enfrentándote a nuevos enemigos, unos cuantos viejos conocidos y disfrutando de misiones más intensas, salvajes y brutales que antes. O sea, ¡una gozada!

Pero, hablando de cruzadas, es justo ahí donde se encierra también una de las claves de «Reaper of Souls»; la nueva clase de personaje: el cruzado.

### Cruzada contra el Mal

El Cruzado es un guerrero santo que maneja como nadie las armas de combate cuerpo a cuerpo y posee unas habilidades mágicas superiores. Tras un periplo considerable por la beta de «Reaper of Souls», la conclusión de que se trata de una de las clases más poderosas de todo «Diablo III» –sino la más poderosa– no es gratuita.

El Cruzado, además, tendrá que vérselas en el Acto V con algunas de las misiones más interesantes de todo «Diablo III». Blizzard ha estado realizando cambios en la jugabilidad y el diseño de acción, y habrá muchas más misiones secundarias, con una presencia importante por parte de los seguidores del protagonista.

Es algo que no sólo afecta al Acto V, sino a modificaciones –a veces sutiles– en el sistema de saqueo del juego completo, y que estará actua-




**Malthael está muy cerca, amigo.** La parte final del nuevo Acto V estará dominada por peligrosísimos y enormes enemigos, que vigilan Pandemonium.




## Miriam, la mística: más que una nueva artesana...

La aparición de una nueva artesana en el universo «Diablo III» era algo que casi se podía intuir –ciertos "huecos" en los escenarios de las campamentos del jugador parecían dispuestos por alguna razón–. Miriam, la mística, se encargará de algo que tiene mucho sentido con la renovación de la jugabilidad –menos objetos y más poderosos–, para poder trasvasar poderes de unos objetos a otros, además de modificar el aspecto externo de tu personaje.




**Un viaje épico y lleno de peligros.** Y de viejos enemigos "renacidos" en formas brutales.




**Viejos conocidos en el viaje a Pandemonium...** Pues sí, es algo de lo que no te vas a cansar, de toparte con personajes ya conocidos.

lizado desde la aparición de «Reaper of Souls». Habrá mayor profusión de objetos únicos poderosos –y hasta legendarios– y nuevas gemas.

Esto estará relacionado con varios cambios importantes en «Diablo III». El primero, un nuevo modo de juego: Aventura. Estará pensado par explorar el mundo de juego –los 5 actos– realizando desafíos concretos en distintos puntos del mapa. El segundo: la desaparición de la Casa de Subastas, un apartado que ha causado no pocos problemas y decepciones tanto a Blizzard como a muchos usuarios.

Además, en «Reaper of Souls» harán su aparición nuevas misiones extra que estarán disponibles usando los Obeliscos Nephalem, activados con unas piedras especiales. Te darán acceso a dimensiones paralelas en las que conseguir recompensas y objetos especiales.

### Personalizando al héroe

Finalmente, en «Reaper of Souls» se incluirá una nueva artesana: Miriam, la mística. Junto al herrero y al joyero, la Mística te permitirá mejorar tus objetos y modificar la apariencia de tu personaje. Por un lado, Miriam podrá intercambiar las características y poderes de objetos y armas, de modo que puedas aprovechar algunos ya mejorados con otros nuevos que tengan ciertas ventajas sobre los ya disponibles. Y por otro, gracias a los hechizos de transformación, podrás modificar el aspecto externo del personaje en sus distintas partes de armadura y vestimenta, personalizándolo de forma que no has visto antes en el juego original.

«Reaper of Souls» se perfila, en resumen, como un magistral compendio del diseño de acción y jugabilidad que Blizzard lleva acumulando años en la saga «Diablo», y aunque algunos de los cambios te chocarán al principio, lo que hemos visto nos ha dejado con ganas de mucho más, así que estamos deseosos de que estas semanas que faltan hasta el lanzamiento pasen rápido. Porque queremos volver al Infierno. **A.C.G.**



## La oscuridad que te cambia...

# Daylight

## INFOMANÍA

### DATOS

- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **Zombie Studios**
- Distrib.: **Atlus (digital)**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Marzo 2014**

**www.playdaylight.com**

### LAS CLAVES

- Será una **aventura de horror,** ambientada en un hospital abandonado.
- La protagonista despierta sin recordar quién es y qué hace allí, y **no contará con ningún tipo de arma** para sobrevivir.
- Contarás con la ayuda de **un teléfono móvil para iluminar tu camino** y ayudarte a descifrar las pistas que encuentres.
- Los **escenarios se generarán de forma distinta** en cada partida, así como la aparición de eventos significativos en la trama del juego.

### Primera Impresión

Una nueva oportunidad para los fans del horror de disfrutar con un título de su género favorito, enmarcado en el estilo de diseño de los últimos juegos del mismo. Y con escenarios cambiantes.

**Creías que no podía haber peor pesadilla que las cenas familiares navideñas, pero eso es porque no conoces este hospital. Entra...**

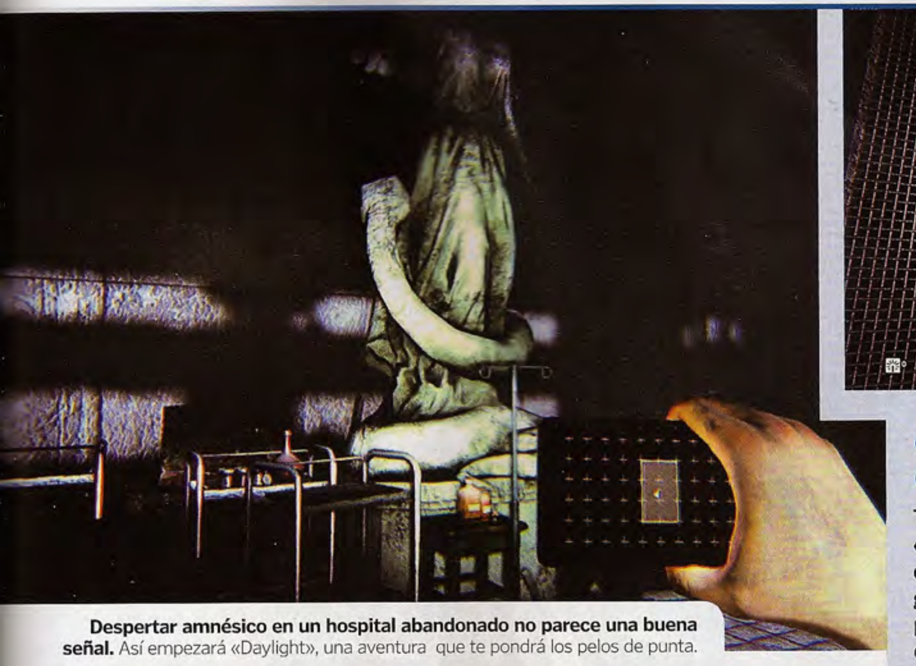
El de las aventuras de horror y acción es un subgénero muy particular que durante 2013 ha vivido una pequeña edad de oro con la aparición de juegos como «Amnesia. A Machines for Pigs» y «Outlast». Ambos, además, han servido para afianzar ese estilo tan en auge de un diseño de acción basado en el uso de la perspectiva subjetiva y la ausencia total de armas con las que el protagonista pueda defenderse de los posibles peligros y enemigos que surjan durante su deambular en, por lo general, escenarios tétricos y ominosos, lugares abandonados –y en ocasiones, hasta encantados–, cerrados y donde la oscuridad reina.

Este horror que se alimenta a veces de un nada desdeñable surrealismo –heredero, qué duda cabe, de la legendaria saga «Silent Hill»–, sin embargo, parece que empieza a saturar el género y que ya todos los juegos de este estilo tengan que convertirse poco menos que en clónicos... ¿O no?

Aunque el nuevo trabajo de Zombie Studios, el «Daylight» que ahora nos ocupa y que verá la luz en pocas semanas –salvo problemas de última hora–, se ajusta como un guante al modelo de los juegos antes mencionados, quiere destacarse por algo especial como es el cambiar de una partida a otra en su desarrollo. ¿Cómo lo hará? Ahora lo veremos...

### ¿Hay alguien ahí?

La protagonista de «Daylight» despierta sobresaltada en mitad de la noche. Mira a su alrededor y no reconoce nada. Intenta recordar, pero no sabe quién es ni dónde está. Nio siquiera qué hace alí ni cómo ha llegado. Sólo ve que cerca tiene un teléfono móvil, porque del resto, dada la oscuridad que la rodea, apenas vis-



Despertar amnésico en un hospital abandonado no parece una buena señal. Así empezará «Daylight», una aventura que te pondrá los pelos de punta.

## ¿Demasiados lugares comunes para el horror?

Tras sagas como «Amnesia» y «Outlast», la aparición de «Daylight» parece abundar en algunos de los apartados de diseño que han conseguido tantos fans de estos juegos: atmósfera opresiva, escenarios ominosos, primera persona, ausencia de armas... Pero «Daylight» pretende destacarse de la competencia usando un viejo recurso de los JDR: escenarios generados de forma aletoria en cada partida, así como la aparición de eventos siginificativos.



Extrañas mrcas y puzles te harán exprimirte los sesos para descubrir qué te ha pasado y por qué estás ahí.



Un cuidado diseño de escenarios y su generación aleatoria harán de «Daylight» un juego con identidad propia entre sus competidores.

lumbra algo... Sí, sí, no es que sea el colo de la originalidad para un arranque de un juego que mezcla thriller y horror. Pero eso no quiere decir que no sea efectivo.

El siempre útil recurso de la amnesia, el tétrico hospital abandonado, la oscuridad, pasillos interminables, extraños ruidos... «Daylight» se perfila como un compendio de todo lo que a los fans del horror nos entusiasma. Y el trasfondo de una historia fantasmal aumenta esa sensación de avidez de sumergirse en la oscuridad que inunda el Mid Island Hospital, donde transcurre la acción del juego.

Pero, como hemos dicho antes, no es algo que sea mínimamente original. Nos gusta, pero para qué vamos a repetir lo que ya tenemos en otros

## VIVE EL TERROR EN UN HOSPITAL ABANDONADO, CUYOS ESCENARIOS CAMBIARÁN EN CADA PARTIDA

juegos. Así que «Daylight» se las ingeniará –o eso dicen sus creadores– para ofrecernos una partida diferente cada vez que lo juguemos.

### Un thriller "procedural"

«Daylight» cambiará en cada partida el desarrollo de la acción y el entorno de juego. Los diseños de escenarios, pasillos y la aparición de eventos significativos no se producirán siempre en el mismo orden ni de igual manera. Es lo que los sajones llaman un diseño "procedural" –una palabreja que no tiene fácil traducción para lo que quiere dar a entender–, que no es aleatorio, pero casi. Algo parecido a lo que dio vida y forma a «Diablo», por ejemplo, donde la historia no cambiaba, pero sí el diseño de los escenarios y la situación de enemigos y eventos.

¿Será esto suficiente para que «Daylight» sobresalga en su género, haciendo frente a juegos tan geniales como los mencionados al principio? Es pronto para decirlo, pero ganas de pasar miedo no nos faltan.... A.P.R.

## SE PARECE A...



**› AMNESIA A MACHINE FOR PIGS**
La sensación de angustia, la claustrofobia y la ambientación tétrica se unen también aquí.



**› OUTLAST**
Un sanatorio mental es también el escenario de uno de los juegos más terroríficos del momento.



## INFOMANÍA

### DATOS

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Larian Studios**
- Distrib.: **Digital**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Febrero 2014**

**www.divinityoriginalsin.com**

### LAS CLAVES

- Será un juego de rol, **ambientado en el universo de la saga «Divinity».**
- Apostará por una **perspectiva isométrica** en un mundo 3D, en el apartado visual, con batallas por turnos.
- Podrás **manejar a varios personajes o jugar con un amigo**, que podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento.
- Su **sistema de diálogos** permitirá a cada jugador dar respuestas diferentes.
- Podrás diseñar campañas y **compartirlas online**.

### Primera Impresión

**Una de las sagas más populares del rol vuelve con un lavado de cara casi total, apostando por la perspectiva isométrica, las batallas por turnos y un multijugador original.**

## Los orígenes de Rivellon

# Divinity Original Sin

**¿Qué hay más real en el rol que jugar con amigos? ¿Y qué más rolero que discutir con tus colegas? Pues eso es lo que hay....**

El mundo de Rivellon y los juegos que en él se ambientan nos han dejado muy buenos momentos en el disco duro. Caballeros dragón y dragones, luchas a espada, magia, brujería. Un mundo que ha ido creciendo desde hace más de una década y haciéndose cada vez más realista en lo visual. Por eso, cuando Larian lanzó la campaña de Kickstarter de «Divinity: Original Sin» llamaba poderosamente la atención que el estudio hubiese decidido dar un giro tan radical a su nuevo proyecto en la saga. Quizá esa fuese la razón de que tuviesen que acudir a la web de crowdfunding para conseguir el presupuesto necesario para el desarrollo. Quién sabe.

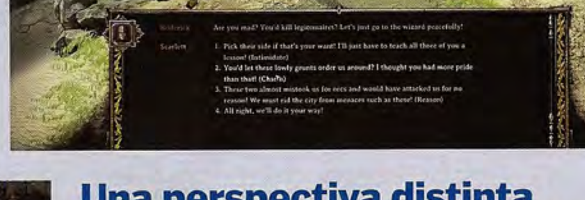
La cosa es que Larian busca con «Original Sin» una vuelta a los orígenes de Rivellon y del propio género del rol, cambiando el juego en 3D en tercera persona y para un jugador por un mundo en perspectiva isométrica, a lo «Diablo III», para llevar a un grupo de personajes y con un componente multijugador muy relevante, en el que cada acción que lleves a cabo, ya sea en solitario o con tus colegas, tendrá un peso definitivo en el desarrollo de la historia. Un Rivellon que, pese a ser muy anterior a lo que ya conoces en «Divinity», será más realista, vivo y peligroso. ¿Estás listo para (re)descubrir Rivellon?

### Mirar hacia atrás

Que el estilo clásico está más de moda que nunca en el rol no es ningún secreto. Ahí está el mismísimo «Might & Magic X Legacy» o algunos ejemplos precedentes, como «Legend of Grimrock». Pero «Divinity Original Sin» no va tan atrás, al menos en lo que respecta a su apartado visual, aunque sí cambia sobre los anteriores juegos de la saga.




Descubre los orígenes de Rivellon en «Original Sin», un JDR del universo «Divinity» que vuelve a las raíces, con exploración en grupo y batallas por turnos.



## Una perspectiva distinta al género y al multijugador

«Divinity: Original Sin» no sólo se aleja del estilo de los últimos juegos de la saga en su apariencia y diseño sino también en un multijugador poco habitual. Larian ha diseñado un sistema de diálogos en los que cada jugador puede dar una respuesta diferente al PNJ, y hay que acercar posturas para tomar una decisión... o no. De hecho, cada jugador puede ir a su aire, hablar con personajes y tomar decisiones él solo... Sí, se puede hacer el "troll".



**El diseño visual se inclina por la perspectiva isométrica,** dejando atrás el 3D en tercera persona.




**El desarrollo de «Original Sin» ha sido posible gracias a Kickstarter** y a todos los jugadores que han apoyado su campaña.

## «DIVINITY ORIGINAL SIN» DA UN GIRO A LA SAGA DE ROL, CON UN NUEVO DISEÑO VISUAL Y DE ACCIÓN

La perspectiva isométrica, a lo «Diablo III», se convertirá ahora en la base gráfica, con un mundo perfectamente detallado y repleto de objetos con los que tener una interacción enorme. Incluso podrás combinarlos en tu inventario para crear otros nuevos. Pero eso no es lo más relevante.

Otro aspecto clave de «Divinity: Original Sin», es que cambiará el juego con un único personaje al control de un grupo. Tus personajes se moverán por Rivellon con total libertad en tiempo real, pero a la hora de entablar batallas se desarrollarán en combates por turnos... siempre y cuando todos los personajes estén presentes. Sí, porque puede que un personaje entable un combate mientras otros están a su aire haciendo otras cosas. Y es que «Original Sin» pretende ofrecer algo realmente innovador en cuanto al desarrollo rolero, sobre todo en cuanto entra en marcha el apartado multijugador.

### ¿Entras o sales? ¿Estás de acuerdo o no?

El desarrollo de la acción en el juego de Larian permitirá que un amigo entre y salga de tu partida en cualquier momento, ya sea a nivel local u online. Pero eso no es algo nuevo, ya existen muchos juegos en distintos géneros que utilizan este sistema. Lo novedoso en «Original Sin» es que cuando os topéis con un PNJ el diálogo con el mismo os afectará a ambos. Y cada uno podéis dar respuestas distintas. Lo suyo es ponerse de acuerdo, pero no ha de ser así. Y esa relación, buena o tensa, afectará a factores sociales de los personajes. No sólo las acciones y las respuestas modificarán la historia y el mundo de juego, sino que harán que los personajes se lleven bien o mal. ¿Un juego de rol más? ¡De eso nada! A.C.G.

### SE PARECE A...



**› DIABLO III**
El apartado visual, con perspectiva isométrica en un entorno 3D, ofrece un estilo muy parecido.



**› KING'S BOUNTY**
La exploración del mundo en tiempo real, los diálogos y las batallas por turnos son muy similares.



# HER OF THE

**Es hora de averiguar quién es el mejor de todos: Arthas, Raynor, Kerrigan o el mismísimo Señor del Terror: ¡Diablo! Es hora, en fin... ¡de que se den de tortazos!**

Todos conocemos Azeroth, Santuario y el sector Koprulu. Pero, ¿qué hay más allá? Aparte del rol, la estrategia, el mundo online... ¿Qué otros reinos le queda a Blizzard por conquistar? A diferencia de Alejandro, cuya leyenda dice que lloró cuando vió que no tenía más tierra por conquistar, Blizzard le ha echado el ojo a un nuevo territorio que no posee, pero paradójicamente nació en sus dominios: el MOBA. Sin embargo, es algo que dentro de unos meses tendrá remedio en la forma y el nombre de «Heroes of the Storm».

La incursión de Blizzard a un terreno ahora dominado por gente como Riot Games, con «League of Legends», o Valve, con «DOTA 2» –aún más paradójico es que «DOTA 2» proviene originalmente de la modificación de un mapa de «Warcraft III»–, se hará, como suele hacer las cosas la compañia americana, despacio, sin prisa, pero sin pausa, y copn paso firme. Y hasta que no esté todo como a ellos les gusta, no lo pondrán a nuestra disposición –salvo que algunos tengamos la fortuna de ser elegidos para participar en la beta cerrada. Así que... ¿qué podemos esperar de «Heroes of the Storm» en los próximos meses.

## Héroes revueltos

Lo primero, amén de saber que el nuevo proyecto de Blizzard es un MOBA, es saber qué tipo de MOBA. Las líneas maestras de «Heroes of the Storm» no diferirán en demasía de lo que se puede ver en cualquiera de los títulos antes mencionados: dos equipos enfrentados en partidas de tiempo limitado a 20 minutos, liderados por un héroe, usando distin-

**¡Campos de batalla con secretos!** Cada una de las arenas en que se librará el combate tendrá un secreto. En Blackheart's Bay serán los cofres repletos de oro. ¿Cómo los usarás?



# OES STORM

tas tácticas para la batalla, utilizando recursos defensivos –torretas, etc. en la línea de un "tower defence"–, etc. La diferencia más palpable estará en los protagonistas.

Los héroes principales de «StarCraft», «Diablo» y «Warcraft» serán los líderes de los equipos del juego. Bueno, los héroes y los villanos, porque a nombres como Raynor o Tyrael se unirán los de Arthas, Kerrigan, Diablo, Illidan y muchos otros. De momento, tras su presentación en la última edición de la Blizzcon, había confirmados hasta 18 nombres propios de las sagas de Blizzard, aunque el estudio asegura que en el futuro, en cuanto arranque la beta cerrada en algún momento de la primera mitad del recién estrenado año, se unirán otros nombres propios a «Heroes of the Storm».

Todos estos héroes podrán –podrás– formar sus equipos para enfrentarse en batalla exprimiendo al máximo los recursos disponibles, que podrás adquirir con la experiencia acumulada tras cada combate. Luego nos meteremos más con el

## INFOMANÍA

### DATOS

- Género: **MOBA**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Activision**
- Fecha prevista: **2014**

### CÓMO SERÁ

- Será un MOBA, un juego de acción y estrategia multijugador, con los **héroes legendarios de las sagas de Blizzard**.
- Su **beta cerrada** estará disponible en la primera mitad de 2014.
- Los combates se librarán en un **mundo de juego llamado Nexus**.
- Podrás dirigir un grupo de personajes liderado por un héroe, para **destruir la base del equipo enemigo**.
- Se han **confirmado 18 héroes distintos**, pero habrá más en el futuro.



**«Heroes of the Storm» es la respuesta de Blizzard a juegos como «League of Legends» y «DOTA 2».** ¿Cuál se convertirá en el número uno de la nueva lucha por el trono?





**Fuertes, puertas, torreones de defensa, fuentes de sanación...** Hay que tener en cuenta el entorno en que se desarrollará la batalla, para diseñar tu táctica.

**Diablo contra Arthas, con sus respectivos equipos.** No se puede imaginar un enfrentamiento que reúna tanta maldad al hablar de los héroes de Blizzard.

modelo de negocio, pero Blizzard, de momento, sigue hablando de «Heroes of the Storm» como free2play y de la opción de desbloquear todo sólo jugando.

Pero hablábamos de las batallas, y éstas se librarán en unas arenas muy particulares, donde los 20 minutos serán de una intensidad total y en los que te verás obligado a replantearte tus estrategias una y otra vez.

## Adáptate y vence

La cosa en «Heroes of the Storm» no será tan simple como situar a tu equipo en el mapa y lanzarte a la lucha. Evidentemente, cada terreno tendrá sus peculiaridades y tendrás que estudiarlo para situar tus defensas y ver qué estrategia adoptas en el combate. El problema es que tendrás que cambiar esa estrategia a lo largo de los 20 minutos de partida, porque el escenario te obligará a ello. ¿Cómo? Pues mediante los secretos que se activarán en mitad del combate.

Imagina un escenario de estilo pirata, como será Blackheart's Bay. En un momento dado aparecerán unos cofres repletos de oro a los que podrás echar el guante. Y, si no, se los podrás robar a tu enemigo. Si usas el oro para pagar al Blackheart, éste dirigirá sus cañones contra la fortaleza de tu enemigo, dándote una enorme ventaja en la partida.

Otro ejemplo: el escenario de Cursed Hollow. Durante la partida diversos totems harán acto de presencia. Recógelos, dáselos a Lord Raven y éste lanzará una malidición sobre las fuerzas de tu enemigo que desmantelará sus torres de defensas y reducirá las fuerzas del equipo rival durante un tiempo, que tú tendrás que aprovechar, claro, para infligir el máximo daño a tu enemigo.

## LOS HÉROES DE BLIZZARD, EN FAMILIA

Como en esos chistes absurdos de quién ganaría en un combate, si Supermán o Jesucristo, lo que «Heroes of the Storm» nos ofrecerá en cuanto a protagonistas destacados va a ser toda la panoplia de héroes de las sagas de Blizzard, en distintas variantes. Arthas, Kerrigan, Raynor, Diablo, Tyrael, Illidan, Uther... Así, hast 18 que, por ahora, hay confirmados, aunque Blizzard asegura que en el futuro, en cuanto se estrene la beta cerrada durante la primera mitad de 2014, veremos muchos más personajes unirse a este elenco de héroes legendarios. De momento, además, cada uno de ellos tendrá dos posibles variantes, y está por confirmarse que existan más en el futuro. ¡Espectacular!



## CAMPOS DE BATALLA DIFERENTES

Cada uno de los campos de batalla tendrá un secreto que podrá afectar -y lo hará- el desarrollo de la misma, obligando a los jugadores a modificar sus estrategias. En Blackheart's Bay, por ejemplo, aparecerán cofres repletos de oro de forma aleatoria. Si te haces con ellos -o robas el oro al enemigo- y se lo pagas al pirata, usará sus cañones para dañar la fortaleza enemiga. Y así, con cada arena.

## «HEROES OF THE STORM» SERÁ UN MOBA QUE ENFRENTARÁ A LOS PERSONAJES MÍTICOS DE BLIZZARD

En definitiva, «Heroes of the Storm» será un juego en el que se pondrá a prueba no sólo tu habilidad como líder y tu fuerza ofensiva, sino tu capacidad de adaptación.

### Y todo gratis... ¿verdad?

Al ser preguntados por el modelo de negocio, el free2play es la base, según reconoce Blizzard, pero la opción de micropagos no ha sido confirmada... ni desmentida.

El estudio asegura que será posible desbloquear nuevos héroes, unidades, armas, objetos, etc. tan sólo con la experiencia acumulada, pero no niega que vaya a existir una opción de pago para adquirirlas. ¿Estamos ante un juego pay2win –en el que se consiguen ventajas si pasas por caja–? No parece ser el caso, pues Blizzard afirma que "muy posiblemente" podrás desbloquear, por ejemplo, nuevas arenas de combate, habilidades extra para tus héroes, etc... pero sin mojarse más.

Con todo, y en espera de un arranque de la beta, estamos ansiosos de presenciar esos combates "imposibles" que nos desvelarán quién es más poderoso. ¿Ganaría Diablo a Supermán?...

**A.P.R.**






micromanía te regala

# El Rey Arturo

**Conquista Britania con la estrategia más explosiva, el mejor rol y batallas masivas en tiempo real: ¡Conviértete en el Rey Arturo!**

Convertirse en el Rey Arturo sólo es posible por dos vías: arrancar Excalibur de la piedra en que fue clavada o registrarte en la FX Classics Store con el código que puedes conseguir este mes y descargarte el juego que te volvemos a regalar en este número de Micromanía.

Para ello sólo tienes que seguir las instrucciones que encontrarás en estas páginas y así poder disfrutar de un excepcional juego de estrategia y rol, que te hará pasar horas y horas de diversión dirigiendo a los Caballeros de la Mesa Redonda, en tu afán por conquistar Britania.

## Estrategia, rol y magia

«El Rey Arturo» es un juego, en apariencia, muy similar a los de la serie «Total War». Te permite disputar batallas masivas en tiempo real combatiendo a tus enemigos al mando de miles de unidades, mientras que puedes dirigir los pasos de tus caballeros en un mapa táctico de Britania, moviéndote en un sistema de turnos y haciendo uso de multitud de tácticas. Sin embargo, en «El Rey Arturo»

## ¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO
ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO
CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR
CREAR MI CUENTA FX

**Las leyendas artúricas dan forma a un juego de estrategia y rol único.** Conquista Britania dirigiendo a los Caballeros de la Mesa Redonda.

**En «El Rey Arturo» podrás disfrutar de épicas batallas en tiempo real.** Manejarás miles de unidades en combates al estilo de la serie «Total War».



cuentas con dos elementos que no es posible encontrar en otros títulos similares: la magia y el rol. Sí, porque el juego de NeoCore y FX combina estrategia y rol de forma increíble.

Puedes mejorar las habilidades de tus héroes, los Caballeros de la Mesa Redonda, haciéndolos más aptos para determinadas tareas y batallas. Al mismo tiempo, estas batallas se ven afectadas no sólo por el potencial de tus ejércitos, sino por el uso de la magia que puedes poner en práctica en todo momento.

Además, tus ejércitos, y los del enemigo, claro, podrán incorporar en sus filas criaturas míticas y hasta algunas sobrenaturales, de forma que el combate adquiere una nueva perspectiva donde no sólo la estrategia militar medieval más "convencional" tiene cabida.

# EL REY ARTURO EN MICROMANÍA

## EN EL NÚMERO 183...

**La fascinante propuesta de NeoCore fue magníficamente producida por FX como un juego que se convirtió en la portada del número 183 de Micromanía.**

Si no pudiste disfrutar en su momento de un juego como «El Rey Arturo», ahora tienes otra oportunidad de comprobar porque la producción de FX se convirtió en la portada del mes de abril de 2010.







## CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

**1** Para conseguir tu código de «El Rey Arturo» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya a la venta".

**2** En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

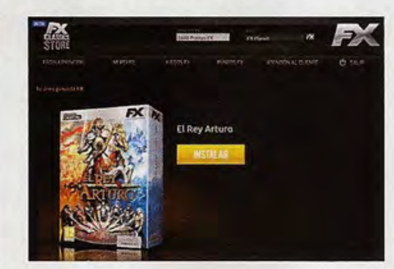



**3** Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

**1** Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que tiene que haberte llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como te hemos explicado más arriba.




**2** Ahora deberías tener ya activa tu copia de «El Rey Arturo». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «El Rey Arturo» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.




**3** Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.




### REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o Radeon X700, 256 MB. compatible con DirectX 9
- **Conexión:** Banda ancha

### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Intel Core 2 a 2,4 GHz o Athlon 64 X2 4200+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 8800 o Radeon 3800, 512 MB
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

## WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

**Le ponemos las manos encima a la nueva versión jugable de uno de los renacimientos más esperados de todo 2014.**


## STAFF

**REDACCIÓN**
Director
**Francisco Delgado**

Redactor Jefe
**Santiago Tejedor**

Diseño y Autoedición
**Carmen Jiménez**

Colaboradores
**J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco**

**PUBLISHER**
Amalio Gómez

**PUBLICIDAD**
Director Comercial
José Colino
josecolino.comunico@gmail.com

**PRODUCCIÓN**
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

**Preimpresión:**
Espacio y Punto

**Impresión:**
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

**Distribución**
**S.G.E.L.**
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

**EDITA**
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING





Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
3/2014
Printed in Spain




### CASTLEVANIA. LORDS OF... 2

La nueva entrega de la mítica serie de Konami llega de la mano de Mercury Steam. ¿Es el mejor juego de la saga?



### THIEF

El regreso de Garrett ya es un hecho. «Thief» ha vuelto y es hora de comprobar si ha cumplido las expectativas.



### TITANFALL

Respawn lanza la primera versión jugable de su espectacular título de acción multijugador. ¡Mechas y guerra!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


KONAMI
Castlevania
Lords of Shadow
2
LA SANGRE ES FAMILIA
LA SANGRE ES PODER
LA SANGRE ES TODO
27.02.14
RESÉRVALO YA
CASTLEVANIA-LORDSOFSHADOW.COM
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
©2014 Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

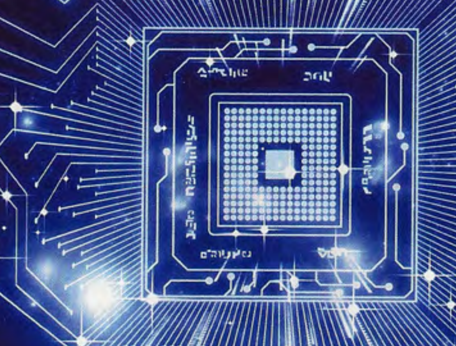
# tecnomanía

SUPLEMENTO ESPECIAL: HARDWARE PC GAMING


DOSSIER

# TARJETAS GRÁFICAS

## ASÍ SON TODOS LOS MODELOS DE LA NUEVA GENERACIÓN DE HARDWARE GRÁFICO





TARJETAS GRÁFICAS AMD

TARJETAS GRÁFICAS NVIDIA



LOS JUEGOS MÁS EXIGENTES


REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE micromanía

# La nueva generación gráfica

Por su propia esencia de plataforma abierta, el hardware de PC está en constante evolución y cambio. Y, sí, todos los componentes de un equipo PC son importantes, pero uno de los más relevantes en cuanto a juegos es, sin duda, la tarjeta gráfica. Por eso hemos querido inaugurar la nueva serie de suplementos de hardware gaming de Micromanía con este dossier dedicado a la nueva generación de tarjetas gráficas. Hablamos de componentes para equipos de sobremesa y de las últimas familias y series de los dos fabricantes que se reparten la mayoría del mercado: AMD y NVIDIA.

Como jugadores, sabemos que es fácil perderse en la maraña de modelos, marcas, características técnicas... Así que en este suplemento tratamos de dar respuesta a las preguntas más frecuentes: ¿qué significa éste término? ¿Cuál es la mejor tarjeta para un presupuesto concreto? ¿Qué es lo próximo?

## Una referencia rápida

No pretendemos decidir por ti, tan sólo darte una referencia de modelos, marcas, precios y opciones para que escojas tu nueva tarjeta gráfica. Al final, tu PC va a estar contigo mucho tiempo, y debes estar cómodo con tu elección. Por eso esperamos que este suplemento te sea útil e informativo. Queremos que lo disfrutes y que te ayude. Nos vemos con más hardware el próximo mes.



Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con el número 228 de la revista Micromanía





# Sumario













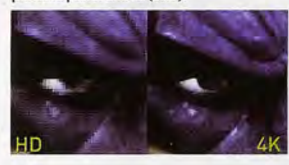



# Terminología básica

**Muchos de los términos técnicos asociados con las tarjetas gráficas a veces implican extrañas siglas o palabras inglesas. Estos son los más comunes y que leerás una y otra vez al hablar de gráficos en PC.**

**3D Vision:** Tecnología de visualización 3D estereoscópica de NVIDIA.

**4K:** Resoluciones de ultra alta definición UHDV (Ultra High Definition vídeo) cercanas o superiores a 4000 píxeles en horizontal. La cuantía mínima para que la resolución se considere dentro del estándar 4K es de 3840 x 2160 píxeles en pantalla panorámica (16:9).




**Adaptative V-Sync:** Tecnología de sincronización vertical de imagen para tarjetas gráficas con GPU de NVIDIA. Consiste en que la renderización de una escena 3D coincida en los dos campos verticales en que se divide un monitor.

**Ancho de banda - Memoria:** Cantidad de datos que un procesador puede leer o almacenar en una memoria por unidad de tiempo. Se expresa en bytes (Gigabytes) por segundo.

**Anti-aliasing:** Técnicas de renderizado para eliminar el efecto de diente de sierra que se producen en los contornos de objetos 3D. Emplean logaritmos matemáticos para muestrear y mezclar los colores con los que se representan los píxeles que están alrededor del que delimita una línea de contorno.

**API (Application Programming Interface):** Interfaz de programación de aplicaciones consiste en un conjunto de funciones prediseñadas que se ofrecen para ser empleadas fácilmente en combinación con otro software.

**App Acceleration (AMD):** Tecnología orientada a facilitar el desarrollo de aplicaciones gráficas y de vídeo para tarjetas gráficas con GPU de AMD. También favorece la optimización de las aplicaciones y su calidad de reproducción.

**Benchmark::** Aplicación de análisis, testeo y diagnóstico, para determinar la capacidad de procesamiento de un dispositivo hardware, estableciendo una puntuación en función de una configuración estandarizada.



**BIOS (Basic Input-Output System):** Programa de inicio que establece la configuración y las funciones básicas de un sistema informático, y se almacena en una memoria electrónica no volátil modificable (memoria flash).

**Bonaire:** Denominación del núcleo fabricado en 28 nm presente en GPUs de AMD de la serie Radeon HD 7000 con arquitectura Graphics Core Next (GNC). Existen variantes Bonaire XT como en la GPU AMD Radeon HD 7790, y Bonaire XTX en la GPU R7 260X con 896 procesadores en stream.

**Boost:** La función GPU Boost de NVIDIA consiste en una serie de instrucciones que ajustan automáticamente los parámetros de funcionamiento (voltaje, velocidad de ciclo y núcleos activos) de una tarjeta gráfica para mejorar sus prestaciones. Es dinámico, porque lo hace en función de los requisitos de proceso que exija un juego o aplicación 3D en ejecución. El Boost se conoce como una suerte de overclocking automatizado y está presente en las últimas gráficas con GPU NVIDIA en versión GPU Boost 2.0.

**Crossfire:** Tecnología de AMD para sistemas multiGPU. Permite instalar varias gráficas de AMD para que trabajen en paralelo. Puede admitir una combinación de hasta cuatro tarjetas. Requiere que esta característica sea soportada por la placa base.

**CUDA (Compute Unified Device Architecture):** Arquitectura Unificada de Dispositivos de Cómputo. Es una arquitectura diseñada para las GPU de NVIDIA y comprende un conjunto de herramientas orientadas a los desarrolladores con el fin de favorecer la programación de funciones avanzadas en lenguajes C/C++, añadiendo soporte para DirectX y OpenGL. Intenta explotar las ventajas de las GPU frente a las CPU de propósito general utilizando el paralelismo que ofrecen sus múltiples núcleos, que permiten un altísimo número de hilos simultáneos.



**Curaçao:** Denominación del núcleo fabricado en 28 nm presente en GPUs de AMD de la serie Radeon R9 270 con arquitectura Graphics Core Next (GNC). Curaçao XT está presente en la GPU R9 270X, mientras que Curaçao Pro se encuentra en la GPU R9 270. Ambos tienen 1280 procesadores en stream.

**DDMA Audio (Discrete Digital Multi-Point Audio):** Presente en las gráficas de AMD de nueva generación, es una evolución de la conexión de salida de audio de una tarjeta de vídeo. Puede enviar audio a múltiples dispositivos.

**Die:** El molde que sirve como plataforma en un circuito integrado, es decir la oblea de silicio que forma los chips.

**DirectCompute:** Conjunto de librerías y procesos integrados en DirectX para desarrollo de aplicaciones de procesamiento en la GPU que se ejecuta sobre la arquitectura CUDA de NVIDIA en Windows VISTA y Windows 7. Se incluye en las actuales GPUs compatibles con DX10 y DX11.

**DirectX 11:** Undécima versión de la API de Microsoft destinada al manejo de funciones multimedia, especialmente programación de videojuegos y vídeo. Contiene APIs especializadas en distintas áreas (Direct3D, DirectDraw, DirectMusic, DirectPlay, DirectSound). Introdujo características como DirectCompute, teselación y optimización de aplicaciones para procesamiento multinúcleo.

**DisplayPort:** Estándar de conexión digital para dispositivos gráficos, desarrollado por la Asociación de Estándares Electrónicos de Vídeo. Libre de licencias y cánones, define un tipo de interconexión destinado a la transmisión de vídeo entre un ordenador y su monitor. Permite la transmisión de audio para su uso en sistemas de cine en casa y el envío de datos (por ejemplo USB).



**Dual Link:** La Interface DVI (Digital Visual Interface) es un estándar de conexión de vídeo diseñado para la máxima calidad de visualización en pantallas digitales. Al conector de dicha interfaz se le llama de tipo DVI. Puede tener pines para transmitir las señales analógicas del estándar VGA. Los conectores que la implementan admiten monitores de ambos tipos (analógico o digital). Los conectores DVI se clasifican en tres tipos en función de qué señales admiten DVI-D (sólo digital), DVI-A (sólo analógica) y DVI-I (digital y analógica).

**Dual-Slot:** En el ámbito de las tarjetas gráficas es el requerimiento de un espacio doble en las ranuras y slot PCIe.

**Eyefinity:** Tecnología de AMD que ofrece soporte multimonitor. Permite el uso de distintas salidas de vídeo simultáneas, para usar varios monitores y crear un entorno visual panorámico más inmersivo. En la nueva serie de GPUs AMD R9 y R7, permite utilizar hasta 3 salidas DVI/HDMI, 4 utilizan DisplayPort y 6 mediante un hub MST, para un máximo de 6 monitores. Combina la tecnología multimonitor con el 3D estereoscópico.




**FullHD:** Implica una resolución de 1920x1080 píxeles en una pantalla con la proporción de aspecto panorámica 16:9.

**FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing):** Algoritmo de antialiasing creado por Timothy Lottes para NVIDIA. Tiene como ventaja no requerir de una gran potencia de proceso. Se caracteriza por suavizar los píxeles de una imagen en lugar de actuar sobre los contornos de los modelos 3D, con lo que también se suavizan los píxeles dentro de texturas con canales de transparencia (canal alfa) y sombreado (shaders).

**Gaming Evolved:** Programa de AMD orientado a jugadores de PC y desarrolladores con el fin de ofrecer una plataforma de optimización con tecnologías innovadoras y fomentar el uso de estándares abiertos. El software de Gaming Evolved puede instalarse opcionalmente y se sirve de las experiencias de la comunidad de jugadores Raptr para proporcionar la mejor experiencia de juego posible.



**GCN (Graphics Core Next):** Arquitectura para las últimas generaciones de GPU de AMD cuyos núcleos están fabricados en proceso de 28 nm. Presente a partir de las GPU Radeon HD 7000, y en las Radeon R7 y R9, se trata de un nuevo enfoque en el diseño que prima la especialización en algunas funciones y tecnologías de reproducción de gráficos 3D avanzadas, (filtros, teselación, antialiasing) para optimizar el empleo de librerías DirectX 11y OpenGL, así como explotar las posibilidades de lenguajes de programación C++ o Java.

**GDDR5 (Graphics Double Data Rate type 5):** Tipo de memoria de acceso aleatorio SGRAM (Synchronous Graphics Random-Access Memory) utilizado en las tarjetas gráficas de alto rendimiento desarrollada sobre la base de la memoria RAM DDR2. Fue introducido por Hynix Semiconductors en 2008.

**GeForce Experience:** Plataforma de optimización de NVIDIA para sus GPUs, orientada a ofrecer la mejor experiencia de juego en términos de fluidez y calidad gráfica. La aplicación conecta con el centro de datos de NVIDIA en la nube para descargar los ajustes de juego óptimos para un PC según la CPU, GPU y monitor

del sistema. Ha implementado la función ShadowPlay que permite grabar vídeos de tus partidas con un impacto mínimo en el rendimiento.

**GK 104:** Denominación del núcleo fabricado en 28 nm con arquitectura Kepler presente en GPUs de NVIDIA de la serie GeForce GTX 600 y GTX 700.

**GK 110:** Denominación del núcleo fabricado en 28 nm con arquitectura Kepler presente en GPUs de NVIDIA de la serie GTX 700 de alta gama. Está presente en la GPU GeForce GTX 780 con 2304 núcleos CUDA, en la GTX TITAN con 2688 y en la GTX 780 Ti con 2880.

**GPU (Graphics Processing Unit):** Coprocesador dedicado a la gestión de gráficos para aligerar la carga de trabajo de la CPU en videojuegos y aplicaciones 3D interactivas. También asumen cálculos de física en entornos 3D, optimización de vídeo y sonido.

**G-Sync:** Tecnología de NVIDIA que viene a ser una evolución de la tecnología V-Sync implementada en las tarjetas gráficas, pero que actúa sobre los monitores de nueva generación. Elimina la fragmentación de imágenes sin provocar ralentización.

**Hawaii:** Denominación del núcleo fabricado en 28 nm presente en GPU de AMD de la serie Radeon R9 290 con arquitectura Graphics Core Next (GNC). La variante Hawaii XT está presente en la GPU R9 290X con 2816 procesadores en stream, mientras que el núcleo Hawaii Pro se encuentra en la GPU R9 290 con 2560.

**HBAO (Horizon-Based Ambient Occlusion):** Tecnología de renderizado de NVIDIA para sus GPU que interpreta campos de oclusión ambiental en la atmósfera de los juegos, mejorando la definición de las sombras proyectadas en las superficies de un entorno 3D. En comparación con técnicas anteriores como SSAO (Screen Space Ambient Occlusion), la última versión, HBAO+, duplica el número de muestras por píxel, se ejecuta dos veces más rápido y utiliza tecnologías DirectX 11.



**HDAO (High Definition Ambient Occlussion):** Tecnología de renderizado incorporada en DirectX 10 destinada a mejorar el sombreado y la definición de las sombras proyectadas mediante el uso de Shader Model (4.1 a 5.0).

**HD3D (High Definition 3D):** Tecnología de visualización 3D estereoscópica de AMD en tarjetas gráficas con GPU AMD a partir de la serie Radeon HD 5000. Se basa en gafas 3D estereoscópicas activas y requiere un monitor compatible.

**HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection):** Especificación desarrollada por Intel para el control y gestión de derechos en contenidos de audio y vídeo digital que se transmite mediante conexiones DisplayPort, DVI, HDMI, GVIF o UDI. Los implementadores de estos contenidos deben obtener una licencia de Digital Content Protection, LLC, subsidiaria de Intel.

**Idle (temp):** Se refiere a la temperatura en estado de reposo (idle) de componentes electrónicos de un ordenador.

**Interfaz de memoria:** Define amplitud y velocidad de conexión entre un procesador (CPU o GPU) y su memoria. Junto a la velocidad de ciclo de la memoria es una característica determinante para delimitar la cantidad de datos que se pueden transferir por segundo entre el procesador y la memoria, es decir ancho de banda de la memoria. Se mide en bits.

**Kepler:** Denominación de la arquitectura de NVIDIA empleada a partir de los núcleos GK 104 de sus GPU (Serie GeForce GTX 600 y GTX 700). Es una arquitectura de alta computación que se caracteriza por el uso de tecnologías y funciones avanzadas que simplifican y optimizan la programación de la GPU. Emplea procesadores múltiples en streaming (SMX) y hace un mejor aprovechamiento de los recursos.

**Mantle:** API de gráficos de AMD orientada a facilitar el desarrollo de videojuegos sacando el máximo partido a las funciones de las GPU AMD de nueva generación (Series R9 y R7). Soporta 12 hilos de procesamiento.

**Microarquitectura (proceso de fabricación en nm):** El modo en que están dispuestos los transistores de un chip. Refiriéndose a su proceso de fabricación, señala el espesor de las capas de transistores que componen un procesador, expresado en nanometros. A menor espesor, es posible mayor cantidad de transistores, al tiempo que se genera menos calor y es posible establecer mayores velocidades de ciclo. Las GPU más recientes se fabrican en procesos de 28 nm, y las CPU en 22 nm.

**MST (Multi-Stream Transport):** Se refiere a un tipo de "hub" (nodo) que permite distribuir señales de vídeo independientes, procedentes de un conector de salida de una tarjeta gráfica, a varios dispositivos.



**OpenCL (Open Computing Language):** API creada por Apple y desarrollada posteriormente en conjunto con AMD, Intel, IBM y NVIDIA para la programación de aplicaciones optimizadas para CPUs y GPUs. Está presente en los sistemas Mac OS X 10.

**OpenGL (Open Graphics Library):** API multilenguaje y multiplataforma orientada al desarrollo de aplicaciones con gráficos. Cuenta con más de 250 funciones diferentes que pueden usarse para dibujar escenas 3D complejas a partir de primitivas geométricas simples. Fue desarrollada originalmente por Silicon Graphics Inc. (SGI) en 1992.

**Overclocking (OC):** Práctica que consiste en forzar los parámetros de funcionamiento de un dispositivo electrónico para elevar su rendimiento. Tiene una incidencia en la temperatura que, al elevarse, puede dañar el dispositivo. Comprende la modificación en parámetros como el voltaje o el desbloqueo de dispositivos en una CPU o GPU.

**PCI-E (Peripheral Component Interconnect Express):** Bus de conexión estándar para componentes de PC, como tarjetas de sonido y gráficas o adaptadores de red. Existen distintas evoluciones y varios tipos de bus PCI-E en función del tipo de conexión que ofrecen (PCI-E, PCI-E x4, PCI-E x16).

**PhysX:** Tecnología que ofrece soporte por hardware para el cálculo de parámetros de física en un entorno 3D. Diseñada originalmente por AGEIA.

**Pixel Shader:** El Sombreado de Píxel es la programación de sombreado que se ejecuta en la GPU (en OpenGL se conoce como "fragmento de sombreado"). Permite aplicar efectos de relieves, iluminación sombras, explosiones etc. Requiere soporte por hardware.

**PowerTune:** Tecnología de AMD para sus GPUs que ofrece una supervisión inteligente del consumo energético.

**PureVideo:** Tecnología de NVIDIA para el procesamiento y reproducción optimizada de vídeo. Está orientada a la reproducción de vídeos y películas DVD y Blu-ray. Ofrece aceleración de formatos de vídeo H.264, WMV/VC-1 y MPEG-4 por hardware.

**ROP (Raster Operations Pipeline):** Son los canales para las operaciones de relleno de píxeles. En una GPU, estas operaciones de "rasterización" son el último proceso en la renderización de una imagen, escribiendo y combinando los datos para cada píxel en la memoria.

**SLI:** Permite instalar varias gráficas de GeForce para que trabajen en paralelo. Un sistema SLI admite una combinación de hasta cuatro gráficas de NVIDIA (Quad SLI). Requiere que sea soportada por la placa base.

**SMX:** La última versión del diseño de procesadores múltiples en streaming (SM) de NVIDIA presente en tarjetas gráficas cuya GPU tiene arquitectura Kepler (Series GeForce GTX 600 y 700).

**Stream (Stream Processing o Streaming):** En el ámbito de las GPU se refiere a un paradigma de programación y computación, relacionado con el concepto instrucción simple–múltiples datos. Permite que las aplicaciones exploten más fácilmente las capacidades del procesamiento en paralelo.

**TDP (Thermal Design Power):** Magnitud estándar que define el consumo máximo de un componente electrónico. Representa la máxima cantidad de potencia requerida, incluyendo la que se dedica a disipar calor que genera su funcionamiento. En la GeForce GTX 780 Ti, el consumo TDP es de 250 W.

**Tessellation (teselación):** Técnica utilizada para gestionar conjuntos de datos geométricos de polígonos. En DirectX 11 mejora la interpretación geométrica de objetos 3D, proporcionando una apariencia más compleja y suavizada.

**TFLOPS (FLoating-point Operations Per Second):** Expresa la capacidad de un procesador para realizar operaciones de coma flotante por unidad de tiempo. Expresado en Teras, indica el número de billones de operaciones por segundo.

**Thaiti:** Denominación del núcleo fabricado en 28 nm presente en GPUs de AMD de la serie Radeon R9 280 con arquitectura Graphics Core Next (GNC). La variante Thaiti XTL, con 2048 procesadores en stream, está presente en la GPU R9 280X.

**TMU (Texture Mapping Unit):** Dentro de una GPU son las unidades que se encargan de asignar y mapear texturas en las superficies de cada polígono.

**TressFX:** Tecnología de AMD para la reproducción realista de parámetros de física en una escena 3D.

**TrueAudio:** Tecnología de AMD que introduce un procesamiento de audio avanzado en la GPU de nueva generación, AMD Radeon R9 y R7. Ofrece una posibilidad a los desarrolladores para crear espectaculares entornos de sonido envolventes.

**TXAA (Temporal Anti-Aliasing):** Tecnología de antialiasing de NVIDIA para sus GPU con arquitectura Kepler. Diseñada para reducir el aliasing temporal (arrastre y parpadeo producidos por el movimiento), está formada por la combinación de un filtro temporal, un mecanismo de antialiasing por hardware y algoritmos de antialiasing similares a los desarrollados para la industria del cine.

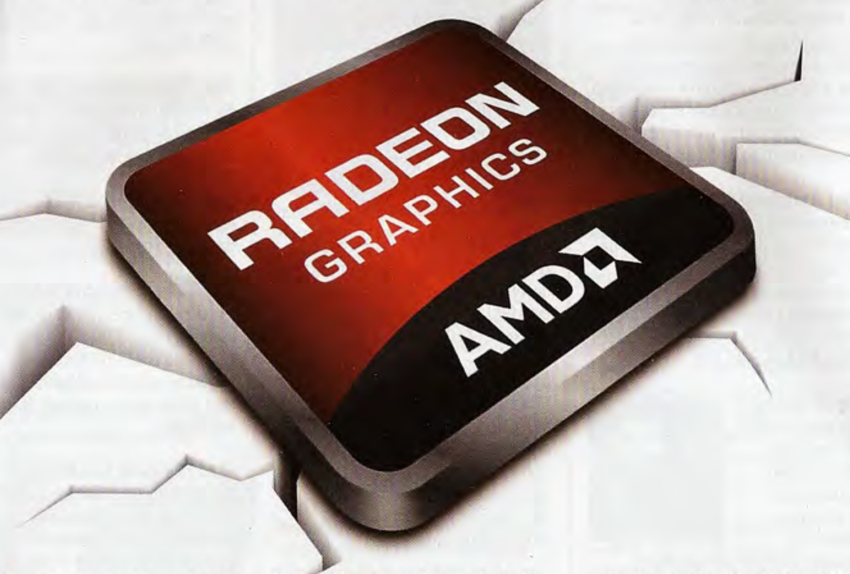



**Vesuvius:** Denominación del núcleo de la próxima gráfica de AMD con GPU dual R9 290X.

**ZeroCore:** Tecnología de AMD que permite reducir el consumo de una tarjeta gráfica en estado de reposo.

# La tecnología AMD

**Después de varios meses sin novedad, AMD regresó a la contienda de los gráficos con una nueva generación que introduce varias innnovaciones y supone la consolidación de la arquitectura Graphics Core Next.**




Ante la insistencia de interrogantes que la prensa especializada dirigió el año pasado a AMD acerca de una nueva generación de tarjetas gráficas, la compañía acabó por aclarar que, básicamente, no tenía tales planes a corto plazo sobre dicho tema. En su lugar, seguiría desarrollando la serie Radeon HD 7000.

Con la flamante GTX Titan de NVIDIA batiendo récords y ante la llegada inminente de una nueva serie de gráficas GeForce, los aficionados nos quedamos un tanto fríos. Parecía que no íbamos a poder comparar las nuevas GeForce con sus contrapartidas de AMD. El lanzamiento de la brutal Radeon HD 7990 parecía ser la última palabra de AMD en tecnología gráfica para 2013... pero nos equivocábamos.

En la recta final de 2013 AMD presentó las GPU R9 y R7, la esperada nueva generación que, si no ha revolucionado el mercado del hardware gráfico para PC, al menos ha animado el cotarro.

## Tecnología asequible

Las gráficas Radeon R9, con su arquitectura GCN, no sólo son muy potentes, sino que introducen innovaciones esperadas y además, se ofrecen a precios muy competitivos.



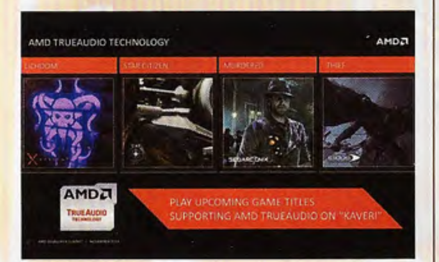

**La arquitectura GCN ofrece una alto rendimiento, pero la nueva serie destaca por la incorporación tecnologías de optimización y la aparición de la API Mantle.**



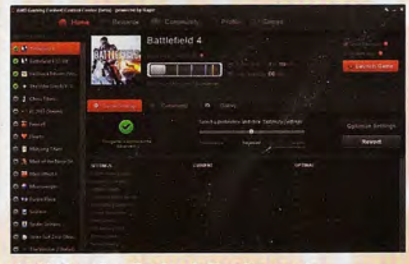
**Arquitectura Graphics Core Next:** Los nuevos chips de 28nm cuentan con hasta 2816 núcleos en stream. ¡Una potencia de cálculo bárbara!



**API Mantle:** Muchos estudios exploran esta tecnología que podría permitir un rendimiento muy mejorado respecto a DirectX 11.




**TrueAudio:** Al principio no se le prestó mucha atención pero las demos prometen un sonido 3D espectacular, sin auriculares 3D ni nada.




**AMD Gaming Evolved.** El software de optimización, junto con la gestión de PowerTune, permiten elevar el rendimiento de la nueva serie.



**Funciones gráficas:** Las GPUs R9 y R7 mejoran la aplicación de antialiasing y efectos como la oclusión ambiental de alta definición (HDAO).



**Resolución ultra:** El soporte 4K se convierte en un estándar en la nueva serie y se combina con el soporte multimonitor de Eyefinity y HD3D.

# La tecnología NVIDIA

**La compañía tomó ventaja con el lanzamiento de la serie GeForce 700 a mediados de 2013, pero NVIDIA ha seguido dando pasos en el ámbito del rendimiento con nuevas GPUs que baten todos los records.**




La GeForce GTX Titan fue mucha CPU. Aunque su éxito comercial fuera escaso, nos permitió vislumbrar qué podíamos esperar de una nueva serie basada en la revolucionaria arquitectura Kepler.

Después de despertar un interés febril, NVIDIA no nos hizo esperar demasiado y a mediados de 2013 la nueva generación GeForce 700 estaba ya casi al completo. Incluso la GPU GTX 760 –clasificada como básica para gaming– era capaz de ofrecer un alto rendimiento, aplicando tecnologías de visualización 3D avanzadas, como HBAO+ o PhysX. Lo mejor es que pudimos ver su aplicación en los juegos de manera inmediata. Ahora, el lanzamiento de la GTX 780 Ti ha sido un golpe de autoridad.

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED — nVIDIA

## Más rendimiento

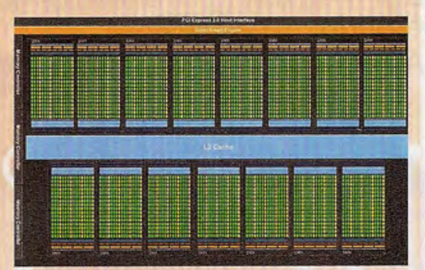
La combinación de la arquitectura Kepler, junto con la optimización de Boost 2.0 y la colaboración con los desarrolladores de juegos, ha hecho posible que las nuevas tarjetas gráficas basadas en GPUs de NVIDIA se mantengan en lo más alto cuando se trata de mover gráficos 3D con fluidez. Ante las exigencias de los próximos juegos en resolución 4K este factor cobrará aún más importancia.








**Con algunos avances, NVIDIA consolida algunas sus tecnologías de gráficos en la nueva generación de GPU que ya son muy populares, pero también introduce novedades.**



**Arquitectura Kepler:** El uso de núcleos CUDA en una estructura de procesadores múltiples en streaming permite una potencia gráfica brutal.



**PhysX:** Lejos de ser una característica exótica, muchos juegos 3D avanzados se benefician de los cálculos de física que aporta esta tecnología.



**Boost 2.0:** El overclocking automatizado de NVIDIA es una de las claves del eficiente aprovechamiento del potencial de sus GPU.



**GeForce Experience:** Ha supuesto un hito en la optimización de juegos. Además, ShadowPlay te permite grabar vídeos de tus partidas.



**Funciones gráficas:** La oclusión ambiental (HBAO+) y los modos de antialiasing FXAA y TXAA se explotan en los juegos actuales.




**Resolución ultra:** Un rendimiento superior garantiza poder disfrutar de los juegos en 3D, multimonitor o 4K cuando estén disponibles.

# AMD Radeon HD 7990

## En mayo de 2013 AMD lanzó la gráfica más potente del momento, superando incluso a la GTX Titan de NVIDIA. Claro que la Radeon HD 7990 está basada en una GPU dual y acaba de ser superada, pero sigue siendo una tarjeta muy, muy poderosa.



### FICHA TÉCNICA

- **GPU:** AMD Radeon HD 7990 (Malta), 2 núcleos Thaiti XT, arquitectura GCN en 28 nm, procesadores en streaming: 4096 (2048 x 2), frecuencia de reloj: 950 MHz, frecuencia acelerada: 1 GHz (Boost).
- **Memoria gráfica:** 6 GB (2x 3GB) GDDR5, interfaz de memoria: 768-bit (2x384), frecuencia de memoria: 6 Gbps (velocidad de ciclo 1500 MHz), ancho de banda máximo: 288 GB/s.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.1, OpenGL 4.2, resolución 4K, Shader Model 5.0, MLAA, SSAA. AMD: App Acceleration, PowerTune, Eyefinity, CrossfireX, HD3D, TressFX y ZeroCore.
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima VGA (2048x1536), Dual Link DVI (HDCP), 4x Mini-DisplayPort 1.2, HDMI con adaptador (audio interno).
- **Dimensiones:** 305x100x38 mm, doble ranura.
- **Precio:** 919 € al lanzamiento (actual: 600 €.) Visita: shop.amd.com/es/

Permanecemos a la espera de que AMD confirme por fin el lanzamiento de una nueva gráfica dual, basada en su actual generación de GPUs. Llevaría el núcleo Vesuvius –algo así como dos R9 290X– y competiría con la GeForce GTX 790.

Mentras tanto, la Radeon HD 7990 es la gráfica de AMD que ofrece el máximo rendimiento (8,2 TFLOPs). Aunque pertenece a la generación anterior, lo cierto es que el núcleo Malta de la Radeon HD 7990, –dos GPU HD 7970 Thaiti XT– con 6 GB de memoria gráfica, cuenta con el tipo



**Tomb Raider:** El renacimiento de Lara Croft exhibió la tecnología de física TressFX implementada en la serie Radeon HD 7000.

de arquitectura GCN que presente en las actuales Radeon R9, con soporte para gran parte de las tecnologías de estas últimas, como DirectX 11, Eyefinity o HD3D. Algunas Radeon HD 7990 han rebajado su precio e incluyen hasta 8 juegos, pero cabe tener en cuenta sus dimensiones y que requiere una fuente de al menos 750 W.




## RECOMENDACIONES

### CLUB RADEON HD 7990




**Este modelo de Club 3D es el más ambicioso.** Emplea un formato de triple slot (en lugar de doble) para incorporar un sistema de refrigeración CoolStream más eficiente y silencioso. Añade también un conector HDMI directo. Admite hasta 4 salidas gráficas simultáneas.

- **Precio:** 948 €.
- **Web:** www.club-3d.com

### ASUS RADEON HD 7990

**La versión de ASUS se basa en el modelo de referencia de AMD** compartiendo las mismas prestaciones, pero introduce software de overclocking como GPU Tweak. Este modelo ha rebajado notablemente su precio y supone una gran oportunidad de compra.

- **Precio:** 600 € (aproximadamente)
- **Web:** www.asus.com/es/ y shop.amd.com/es/

### SAPPHIRE RADEON HD 7990

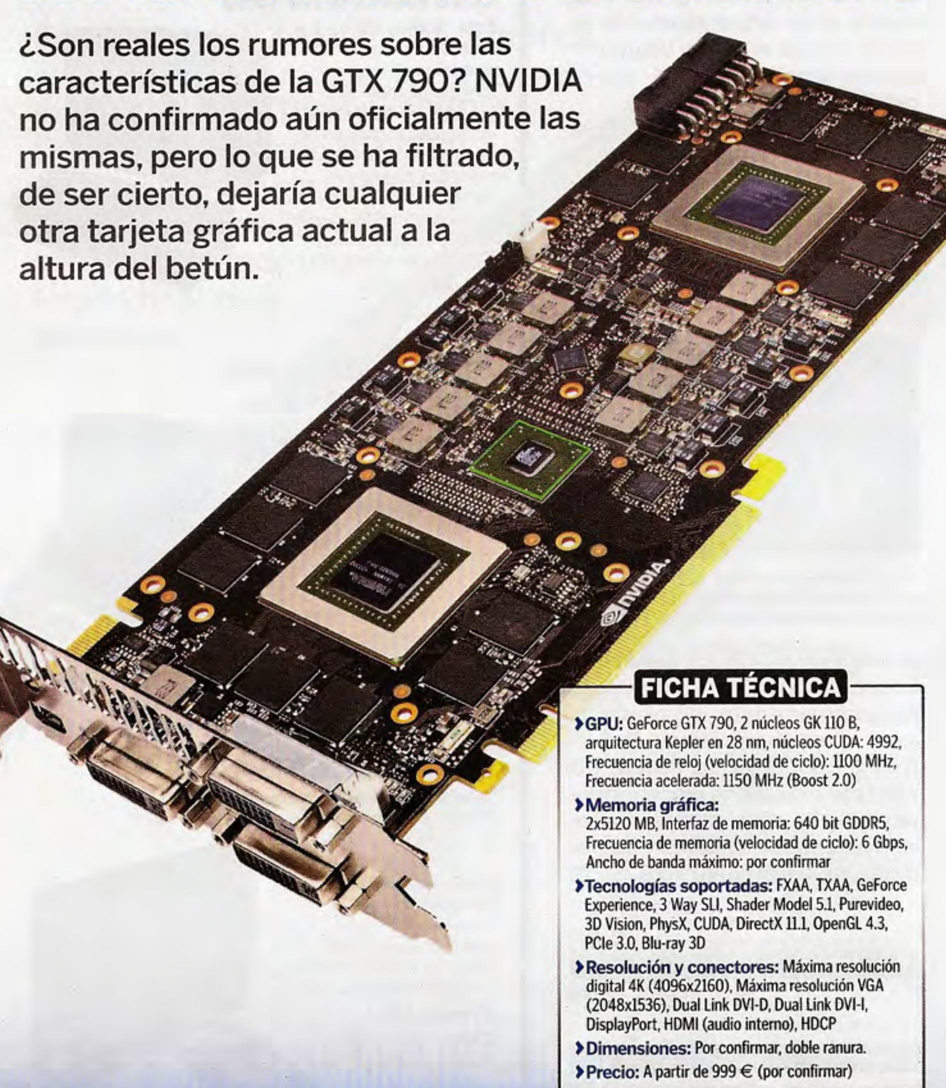
**Sapphire estrenó las primeras Radeon HD 7990** basándose también en el modelo de referencia. Estas gráficas incluyen los juegos «Tomb Raider», «Crysis 3», «DE: Human Revolution», «Bioshock Infinite», «Hitman: Absolution», «Sleeping Dogs», «Far Cry 3» y «FC3 Blood Dragon».




- **Precio:** 549 €.
- **Web:** sapphiretech.com y shop.amd.com/es

# NVIDIA GeForce GTX 790

**¿Son reales los rumores sobre las características de la GTX 790? NVIDIA no ha confirmado aún oficialmente las mismas, pero lo que se ha filtrado, de ser cierto, dejaría cualquier otra tarjeta gráfica actual a la altura del betún.**

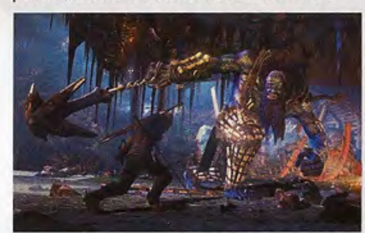


## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce GTX 790, 2 núcleos GK 110 B, arquitectura Kepler en 28 nm, núcleos CUDA: 4992, Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 1100 MHz, Frecuencia acelerada: 1150 MHz (Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 2x5120 MB, Interfaz de memoria: 640 bit GDDR5, Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 6 Gbps, Ancho de banda máximo: por confirmar
- **Tecnologías soportadas:** FXAA, TXAA, GeForce Experience, 3 Way SLI, Shader Model 5.1, Purevideo, 3D Vision, PhysX, CUDA, DirectX 11.1, OpenGL 4.3, PCIe 3.0, Blu-ray 3D
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno), HDCP
- **Dimensiones:** Por confirmar, doble ranura.
- **Precio:** A partir de 999 € (por confirmar)

El misterio rodea, hoy en día, a las características reales de la GTX 790, cuya existencia se filtró durante la última edición del CES. Al cierre de este número de Micromanía el anuncio oficial no se ha producido y, por tanto, hay datos que no están confirmados, pero la información básica de lo que será la GTX 790 sí parece estar clara.

Será una tarjeta dual, siguiendo la misma filosofía que hace un par de años nos trajo la GTX 690, esto es, dos núcleos GK110-B en una misma placa, funcionando en SLI interno.



**The Witcher 3 Wild Hunt: ¿Mantendrá la GTX 790 los 60 fps en detalle Ultra, que ni CD Projekt es capaz de asegurar?**

Estaríamos hablando de una tarjeta gráfica brutal, con 4992 núcleos CUDA, con una interfaz de memoria de 640 bit –2x320– en lugar de 768 bit –2x384– porque supondría una complejidad excesiva para el PCB por el espacio. Y dejaría muy atrás a cualquier otro modelo de NVIDIA... a cambio de un precio desorbitado.




## LOS DETALLES

### ¿CUÁNDO VEREMOS LA GTX 790 Y CUÁNTO COSTARÁ?

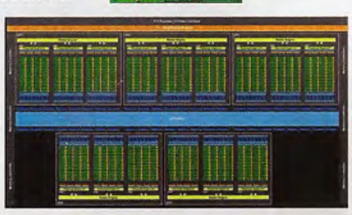
**Si nos guiamos por el lanzamiento de la GTX 690, esta primavera debería estar disponible.** Hablando desde una perspectiva especulativa, por supuesto, ya que la GTX 690 -que monta dos GK 104- apareció en mayo de 2012, a los pocos meses de la GTX 680. Si la estrategia de precio es la misma, rondará los 1000 euros.




### NÚCLEO GK110-B



**Aunque parece pensado para la 790, su corazón Kepler ya está en otras tarjetas.** Es sólo una letra la que distingue a esta segunda generación del GK110 de la original, pero es el que se puede encontrar integrado en las 780 Ti. Las ventajas son, sobre todo, la optimización del consumo y del proceso de fabricación.



### DOS GPU GTX 780 TI EN LA MISMA GRÁFICA

**Como la GTX 690, estamos ante una sola tarjeta que funciona como un SLI "interno".** Los mayores problemas que ahora mismo puede presentar la GTX 790 para los fabricantes sería la refrigeración -deberá integrar sistemas propios de cada marca- y ver hasta dónde llega su consumo. Se estima que podrían ser 400W, pero no está claro.



# AMD Radeon R9 290X

**La nueva generación de gráfica de AMD se completó con la GPU R9 290X, cuyas tarjetas se sitúan en el tope de la gama. Han irrumpido demostrando un rendimiento excelente con una tecnología de vanguardia.**

## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce R9 290X, núcleo Hawaii XT, arquitectura GCN en 28 nm. Núcleos stream, 2816. Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 800 MHz Frecuencia acelerada: 1000 MHz (Boost).
- **Memoria gráfica:** 4096 MB GDDR5. Interfaz de memoria: 512-bit. Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 5 GHz, Ancho de banda máximo: 320 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1. Mantle, PowerTune, TrueAudio, Eyefinity, Crossfire, HD3D, TressFX 2.0, App Acceleration, ZeroCore.
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno), HDCP
- **Dimensiones:** 10.07x28 cm, doble ranura
- **Precio:** 529 € (al lanzamiento).

Tras el esperado anuncio de las primeras tarjetas gráficas basadas en la nueva generación de AMD, la expectación por los modelos superiores de la gama estaba por todo lo alto. Finalmente, pocas semanas después, la GPU R9 290X se presentó con unas prestaciones altísimas, unos precios muy competitivos y una tecnología de vanguardia, incorporando novedades como la API Mantle, cuyo verdadero potencial está todavía por descubrir.

El impacto de la GPU R9 290X fue tal que motivó una respuesta inmediata por parte de NVIDIA, la GPU GeForce GTX 780 Ti. No obstante, aunque la R9 290X se ha mantenido poco tiempo como la GPU a batir, el uso de tecnologías exclusivas –sólo presentes en la generación de AMD– junto con un rendimiento aún soberbio 5,6 (TFLOPs) la distinguen entre lo mejor que puedes conseguir.



**Battlefield 4:** Es el máximo exponente de la tecnología de las AMD R9 y pronto estrenará un parche basado en la API Mantle.




## RECOMENDACIONES

### GIGABYTE RADEON R9 290X OC



**Con el sistema de refrigeración WindForce,** Gigabyte consigue elevar las prestaciones levemente (núcleo a 1040Hz). Existe una variante que incluye «Battlefield 4» por 524 €.

**Precio:** 509 €

**Web:** es.gigabyte.com

### MSI R9 290X 4GD5




**Existen tres modelos de gráficas MSI con GPU R9 290X.** Éste es el más modesto -basado en la referencia de AMD, pero incluye la utilidad Afterburner para overclocking y el software de actualización Live Update.

**Precio:** 519 €

**Web:** es.msi.com

### SAPPHIRE R9 290X BATTLEFIELD 4 EDITION



**Si quieres estrenar tu gráfica R9 290X con un juego que le saque todo el partido,** este modelo de Sapphire te regala «Battlefield 4» sin que por ello tengas que pagar más.

**Precio:** 519 €

**Web:** www.sapphiretech.com

### XFX R9 290X CORE EDITION




**La versión Core Edition de XFX** ofrece las mismas prestaciones que el modelo de referencia de AMD, pero sus componentes electrónicos cuentan con la certificación de calidad XFactor, propia de XFX que aseguran su durabilidad y amplían el margen para overclocking.

**Precio:** 519 €

**Web:** xfxforce.com

# NVIDIA GeForce GTX 780 Ti

**Mientras la GTX 790 no esté disponible, hay que considerar a la 780 Ti como la GPU más potente del momento. Su precio se dispara a cifras elevadas, sobre todo en los modelos OC, pero sus prestaciones son algo increíble.**

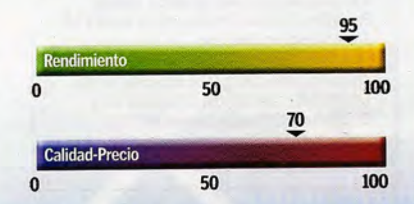
## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce GTX 780Ti, Núcleo GK 110 arquitectura Kepler en 28 nm, Núcleos CUDA: 2880, Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 875 MHz, Frecuencia acelerada: 928 MHz (Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 3072 MB GDDR5, Interfaz de memoria: 384 bit, Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 7 GHz, Ancho de banda máximo: 336 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** FXAA, TXAA, GeForce Experience, 3 Way SLI, Shader Model 5.1, Purevideo, 3D Vision, PhysX, CUDA, DirectX 11, OpenGL 4.3, PCIe 3.0, Blu-ray 3D
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno), HDCP
- **Dimensiones:** 11.16x26.67 cm, doble ranura
- **Precio:** A partir de 629 €

La respuesta de NVIDIA a las nuevas y potentes GPU de AMD fue una tarjeta demoledora cuyo elevado precio –aunque no escandaloso– queda justificado por un rendimiento pasmoso con los juegos más exigentes gráficamente. La razón no está solo en esos 2880 núcleos CUDA, sino en el equilibrio en la gestión de una potencia descomunal, sin excesos en el consumo ni la temperatura, que se equiparan a las de la 780, pero disparando el ancho de banda, la frecuencia de memoria –igual que la 770– y, sobre todo, la tasa de relleno de texturas, que se coloca en una cifra alucinante de 210 GigaTexel/s frente a los 160.5 de la 780. Montando, además, el GK 110 y con un tamaño similar. Una proeza de ingeniería que sólo puede quedar superada por la aparición de la 790, si se confirman oficialmente todas sus características. Por ahora, sólo extraoficiales.



**Watch Dogs:** El retrasado juego de Ubisoft quiere definir un nuevo nivel de excelencia gráfica. La 780 Ti es su objetivo natural.




## RECOMENDACIONES

### EVGA GEFORCE GTX 780 Ti SC w/ ACX COOLER




**¿Por qué cuesta esta EVGA 100 euros más que el resto?** La razón no está en las prestaciones, sino en el ACX Cooler. Es difícil, de todos modos, justificarlo, pues la misma EVGA dispone de otro modelo Superclocked al mismo precio que la Gigabyte o la Zotac. Y las diferencias son mínimas.

- **Precio:** 719 €
- **Web:** www.evga.com

### GIGABYTE GEFORCE GTX 780 Ti OC WINDFORCE

**La más equilibrada y potente de las 780 Ti y a un precio realmente ajustado.** El Overclocking dispara sus prestaciones, gestiona fenomenal la temperatura y apenas hace ruido. Por el precio que tiene, y respecto a otros modelos, es la más recomendable.

- **Precio:** 629 €
- **Web:** es.gigabyte.com

### ZOTAC GEFORCE GTX 780 Ti




**Una excelente tarjeta, aunque manteniendo las características de NVIDIA más básicas**.Aunque su calidad es muy buena, comparada con otros modelos de otros fabricantes sale perdiendo. Sobre todo por la relación calidad-precio, que no la hace destacar sobre sus competidores.

- **Precio:** 629 €
- **Web:** www.zotac.com/es/home.html

# AMD Radeon R9 280X

**El nivel de prestaciones que ofrece la GPU R9 280X permite considerar estas tarjetas dentro de la gama alta, pero sí desciende muy significativamente en el precio. ¿Tal vez porque el núcleo Tahiti ya estaba desarrollado?**

### FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce R9 280X, núcleo Tahiti XTL, arquitectura GCN en 28 nm. Núcleos stream, 2048. Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 850 MHz Frecuencia acelerada: 1000 MHz (Boost).
- **Memoria gráfica:** 3072 MB GDDR5. Interfaz de memoria: 384-bit. Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 5 GHz, Ancho de banda máximo: 288 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1. Mantle, PowerTune, Eyefinity, Crossfire, HD3D, TressFX 2.0, App Acceleration, ZeroCore.
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno), HDCP
- **Dimensiones:** 10.07x28 cm, doble ranura
- **Precio:** 269,90 €.

Una GPU de alto nivel, pero al precio que solíamos relacionar con los modelos de gama media. ¿Cómo es posible? Si bien la R9 280X está basada en una nueva variante del núcleo Tahiti, –que ya conocíamos de la generación anterior– esta GPU incorpora casi todas las novedades de la actual serie de AMD, incluyendo el soporte para el API Mantle, resolución 4K, DirectX 11.2 y OpenGL 4.3. Sólo renuncia a la incorporación de AMD TrueAudio, cuyas ventajas, a decir verdad, están por explorar.



**THIEF:** AMD tiene un acuerdo de colaboración con Square Enix para optimizar el uso de este juego en sus GPU.

Por otra parte, el rendimiento de sus 2048 procesadores en streaming junto con los 3GB de memoria garantizan configuraciones de detalle gráfico al máximo y con fluidez.

Las R9 280X son gráficas gaming formidables, pero esta GPU ha dado lugar a una gran diversidad de modelos, con prestaciones y precios muy diferenciados. ¡Elige con cautela!




## RECOMENDACIONES

### ASUS RADEON MATRIX PLATINUM R9 280X 3GB GDDR5



**Una apuesta de ASUS para llevar al máximo el potencial de esta GPU.** La variante Matrix eleva las prestaciones de la R9 280X para realizar overclocking.

- **Precio:** 354 €
- **Web:** www.asus.com/es/

### ASUS RADEON R9 280X DIRECTCU II TOP 3GB GDDR5



**La DirectCU II TOP es una variante intermedia.** Incorpora mejoras en la refrigeración y amplía el margen para OC pero es menos radical que la Matrix.

- **Precio:** 285 €
- **Web:** www.asus.com/es/

### CLUB 3D RADEON R9 280X 3GB ROYALKING



**La "King" es la máxima categoría para las Pokerseries de Club 3D.** Este modelo cuenta con una placa posterior que mejora la refrigeración de forma pasiva.

- **Precio:** 295 €
- **Web:** www.club-3d.com

### POWERCOLOR RADEON R9 280X



**El modelo básico de Powercolor para la R9 280X** cuenta con la característica UEFY Ready que permite un arranque inmediato de aplicaiones en Windows 8.

- **Precio:** 259 €
- **Web:** www.powercolor.com/es/

### SAPPHIRE R9 280X TOXIC 3GB GDDR5



**Sapphire es uno de los fabricantes que más variantes de la R9 280X** ha lanzado. La edición Toxic presenta mejoras notables y unos componentes electrónicos de mejor calidad.

- **Precio:** 319 €
- **Web:** www.sapphiretech.com

# NVIDIA GeForce GTX 780

**El salto que se produce con las GTX 780 sobre sus hermanas menores es muy significativo. Su construcción con la base del chip GK 110 es la razón primordial de su potencia superior y de una gestión más eficaz de tecnología y FX.**

## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce GTX 780, Núcleo GK 110 arquitectura Kepler fabricado en 28 nm, Núcleos CUDA: 2304, Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 863 MHz, Frecuencia acelerada: 900 MHz (Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 3072 MB, Interfaz de memoria: 384 bit GDDR5, Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 6 Gbps, Ancho de banda máximo: 288.4 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** FXAA, TXAA, GeForce Experience, 3 Way SLI, Shader Model 5.0, Purevideo, 3D Vision, PhysX, CUDA, DirectX 11, OpenGL 4.3, PCIe 3.0, Blu-ray 3D
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno),HDCP
- **Dimensiones:** 11.12x26.67 cm, doble ranura
- **Precio:** A partir de 479 €

Hasta la llegada de la 780 Ti se mantuvo como la tarjeta más potente de un núcleo, sólo por detrás de la Titan. Las variaciones entre los distintos modelos de diversos fabricantes es mínima, con ligeras diferencias en la velocidad del reloj según el ajuste de Overclocking –casi todos los modelos vienen algo mejorados de fábrica– y por ello también las diferencias en precios son mínimas, pues ha ido cayendo, poco a poco, desde la llegada de la 780 Ti.

Aunque no se puede decir que la GTX 780 sea una tarjeta asequible



**Batman Arkham Origins:** La GTX 780 hace verdaderas diabluras exprimiendo PhysX, HBAO+, TXAA y un 3D increíble.

–son casi 500 euros del ala– su rendimiento es sensacional, pues no en vano ya es una tarjeta de gama alta y es capaz de hacer verdaderas maravillas con los juegos más exigentes gráficamente, claro que también la optimización de los motores gráficos influye, como en el caso del reciente «Batman Arkham Origins».




## RECOMENDACIONES

### EVGA GEFORCE GTX 780 SUPERCLOCKED 3GB GDDR5 ACX




**Su reciente -aunque ligera- rebaja y sus grandes prestaciones,** con un OC sensacional, la convierten también en la mejor en relación calidad-precio.

**Precio:** 479 €

**Web:** www.evga.com

### GAINWARD GEFORCE GTX 780 PHANTOM



**Se queda en el punto medio -al igual que, más abajo, la Zotac- en cuanto a prestaciones y precio.** Una tarjeta estupenda, aunque sin destacar.

**Precio:** 489 €

**Web:** www.gainward.com

### MSI GEFORCE GTX N780 GAMING TWIN FROZR OC 3GB GDDR5




**Una tarjeta de excelentes prestaciones, apoyada por la tecnología TWIN Frozr.** Aunque, por poco, es algo inferior a la EVGA.

**Precio:** 489 €

**Web:** es.msi.com

### PALIT GEFORCE GTX 780 SUPER JETSTREAM




**Aunque no es una diferencia de precio significativa respecto a otros modelos,** la Palit no ofrece nada que justifique esos 10 € de más.

**Precio:** 499 €

**Web:** www.palit.biz

### ZOTAC GEFORCE GTX 780 AMP! EDITION




**Zotac firma un modelo de GTX 780 sensacional. No es la mejor, pero tampoco la peor.** Estaría justo en la media de los distintos modelos.

**Precio:** 489 €

**Web:** www.zotac.com/es/home.html

# AMD Radeon R9 270X

**Dentro de la nueva serie de AMD, la Radeon R9 270X representa la GPU más equilibrada. Conserva algunas características notables y aún mantiene prestaciones gaming, pero con una considerable reducción de precio.**

## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce R9 270X, núcleo Curaçao XT, arquitectura GCN en 28 nm. Núcleos stream, 1280. Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 1000 MHz Frecuencia acelerada: 1050 MHz (Boost).
- **Memoria gráfica:** 2048-4096 MB GDDR5. Interfaz: 256-bit. Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 5,6 GHz Ancho de banda máximo: 179,2 GB/s.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1. Mantle, PowerTune, Eyefinity, Crossfire, HD3D, TressFX 2.0, App Acceleration, ZeroCore.
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno), HDCP.
- **Dimensiones:** 10.9x22.8 cm, doble ranura.
- **Precio:** A partir de 180 € (2 GB), 205 € (4 GB).

En el punto intermedio de la nueva generación gráfica de AMD, nos encontramos con la GPU R9 270X, que viene a ser un compromiso entre altas prestaciones y un precio asequible. Seguramente, las gráficas basadas en esta GPU serán de las que más se vendan. No en vano, para ampliar la oferta, existen dos variantes de partida, con 2 y 4 GB de memoria respectivamente.

El núcleo Curaçao XT cuenta con 1280 procesadores streaming –la mitad que el Thaiti XTL de la inmediatamente superior R9 280X– y



**Bioshock Infinite:** Está optimizado características de oclusión ambiental (HDAO) y sombreado de las GPU AMD.

un interfaz de memoria de 256-bit, pero eleva las velocidades de ciclo de la CPU y la memoria. Y es que esta GPU sigue siendo toda una "R9", así que todavía podemos considerarla como una gráfica gaming de alto rendimiento. Lo mejor es que, con tal diversidad de modelos y de precios, seguro que encuentras qué elegir.




## RECOMENDACIONES

### MSI R9 270X GAMING 2GB GD5 BF4



**La serie Gaming de MSI** incorpora el sistema de refrigeración TwinFrozr y componentes electrónicos de alta calidad. En este modelo de también se incluye «Battlefield 4» de regalo.

- **Precio:** 196 €
- **Web:** es.msi.com

### POWERCOLOR R9 270X 2GB DEVIL



**Esta versión "maligna" de Powercolor** emplea una muy mejorada refrigeración permitiendo elevar la velocidad de ciclo hasta 1150 MHz.

- **Precio:** 215 €
- **Web:** www.powercolor.com/es/

### SAPPHIRE R9 270X DUAL-X OC 4GB GDDR5 BATTLEFIELD 4 ED





**Aunque tiene un sistema de refrigeración con doble ventilador, 4 GB e incluye «Battlefield 4»,** este modelo de Sapphire tiene un precio bastante ajustado.

- **Precio:** 199 €
- **Web:** www.sapphiretech.com

### SAPPHIRE TOXIC R9 270X 2GB GDDR5 WITH BOOST

**Si buscas una gráfica asequible con un amplio margen para overclocking,** la variante Toxic de Sapphire te ofrece todo ello con los mejores componentes.

- **Precio:** 209 €
- **Web:** www.sapphiretech.com

### XFX R9 270X DUAL FAN BLACK



**También XFX ofrece una variante de doble ventilador para la GPU R9 270X.** El sello XFactor garantiza unos componentes electrónicos de alta calidad, aunque las prestaciones son las estándar.

- **Precio:** 195 €
- **Web:** xfxforce.com

# NVIDIA GeForce GTX 770

**Podríamos decir que la GTX 770 marca la tarjeta de referencia de la familia de NVIDIA en cuanto a relación calidad-precio. Sus prestaciones están en un nivel excelente sin dispararse en el precio, quedándose sólo algo por debajo de las 780.**

## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce GTX 770, Núcleo GK 104 arquitectura Kepler fabricado en 28 nm, Núcleos CUDA: 1536, Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 1046 MHz, Frecuencia acelerada: 1085 MHz (Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 2048-4096 MB, Interfaz de memoria: 256 bit GDDR5, Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 7 GHz, Ancho de banda máximo: 224.3 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** FXAA, TXAA, GeForce Experience, 3 Way SLI, Shader Model 5.0, Purevideo, 3D Vision, PhysX, CUDA, DirectX 11, OpenGL 4.3, PCIe 3.0, Blu-ray 3D
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno),HDCP
- **Dimensiones:** 11.12x26.67 cm, doble ranura
- **Precio:** A partir de 304 €

Como suele ocurrir con las tarjetas gráficas que marcan la media en una determinada familia, la GTX 770 es la más popular y extendida de la serie 7 de NVIDIA por sus excelentes prestaciones, sin dispararse en el precio base. Lo que ocurre es que, al ser una media de referencia para las GTX 7, es también la que más variantes ofrece entre los fabricantes y mayor disparidad de precios. Puedes encontrar tarjetas básicas a prácticamente 300 euros, y modelos superiores en cuando a memoria y velocidad –OC incluido–, pero con



**Assassin's Creed IV Black Flag:** Las GTX 770 sacan gran partido a las excelencias visuales del mejor juego de la saga de Ubi.

más de 200 euros de diferencia sobre el modelo básico, lo que te debe llevar a plantearte el salto a la 780. Ligeramente más grandes que las 760, consumen algo más de potencia –230W– y exigen una fuente de, como mínimo, 600W, junto a un conector de 6 pines y otro de 8 pines. Curiosamente, tienen la mayor velocidad de memoria de toda la serie, con 7 Gbps.




## RECOMENDACIONES

### ASUS GEFORCE GTX 770 DIRECTCU II OC



**A primera vista es un modelo excelente por prestaciones y precio,** aunque debería mejorar el control de temperatura y reducir algo el ruido que produce.

**Precio:** 319 €

**Web:** www.asus.com

### EVGA GEFORCE GTX 770 CLASSIFIED 4GB ACX




**Es uno de los modelos más potenciados –no el que más– de las 770, sobre todo en memoria,** pero sube el precio unos 100 euros.

**Precio:** 439 €

**Web:** www.evga.com

### GIGABYTE GEFORCE GTX 770 OC 2GB




**Por poco, pero es el modelo más asequible de las 760.** Una tarjeta muy atractiva a un gran precio, con ligeras mejoras sobre las prestaciones base de NVIDIA.

**Precio:** 304 €

**Web:** es.gigabyte.com

### MSI GEFORCE GTX 770 LIGHTNING




**La más equilibrada en calidad-precio y con prestaciones sensacionales.** Excelente en gestión de temperatura y con un OC de fábrica sobresaliente.

**Precio:** 335 €

**Web:** es.msi.com

### ZOTAC GEFORCE GTX 770 AMP!




**La AMP! compite directamente con la tarjeta de MSI en prestaciones y precio.** Elegir una u otra es difícil. Quizá dependiendo de una oferta escojas la tuya.

**Precio:** 324 €

**Web:** www.zotac.com/es/home.html

# AMD Radeon R7 260X

**Aunque el mejor argumento de la R7 270X es su bajo precio, ofrece un rendimento que permite contemplarla dentro del ámbito gaming. Además, ofrece acceso a las nueva tecnología gráfica de AMD.**

**E**l lanzamiento de una GPU de gama básica como la Radeon R7 260X supone una formidable opción para los aficionados que anhelaban actualizar su equipo y disponen de un presupuesto limitado. Actualmente, por poco más de 100 €, las tarjetas gráficas basadas en esta GPU te permiten disfrutar de la tecnología gráfica de AMD más avanzada, incluyendo Mantle o DirectX 11.2 y –a diferencia de modelos superiores– también cuenta con la característica AMD TrueAudio.

Las prestaciones de esta GPU, aunque menores que las de sus herma-



**Crysis 3:** Con la optimización de AMD Gaming Evolved incluso el exigente juego de Crytek corre muy bien en una R7 270X.

nas de generación, todavía pueden manejar juegos muy avanzados con total fluidez en configuraciones de detalle alto. Además, dado que sus requisitos de alimentación son muy bajos, (consume 105 W máximo) y es una gráfica pequeña, puede instalarse en casi cualquier equipo.




## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce R9 270X, núcleo Bonaire XTX, arquitectura GCN en 28 nm. Núcleos stream, 896. Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 1000 MHz Frecuencia acelerada: 1100 MHz (Boost).
- **Memoria gráfica:** 1024-2048 MB GDDR5. Interfaz: 128-bit. Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 6 GHz Ancho de banda máximo: 104 GB/s.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1. Mantle, PowerTune, Eyefinity, TrueAudio, Crossfire, HD3D, TressFX 2.0, App Acceleration, ZeroCore.
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno), HDCP.
- **Dimensiones:** 10.6x21.5 cm, doble ranura.
- **Precio:** A partir de 125 €.

## RECOMENDADAS

### ASUS RADEON R7 260X DIRECTCU II OC 2GB GDDR5



**El sistema de refrigeración DirectCU II** se incorpora en esta gráfica. El reloj del núcleo sube a os 1188 MHz y la memoria a 7000 MHz.

**Precio:** 148 €

**Web:** www.asus.com/es/

### CLUB 3D RADEON R7 260X ROYALKING



**La RoyalKing de Club 3D para esta GPU** también eleva las prestaciones (núcleo hasta 1160 MHz) e incorpora un eficiente sistema de refrigeración.

**Precio:** 140 €

**Web:** www.club-3d.com

### GIGABYTE RADEON R7 260X OC 2GB GDDR5 REV. 2.0



**En la Revisión 2.0 Gigabyte eleva** la velocidad de ciclo (1188 MHz el núcleo y 6500 MHz la memoria), gracias los ventiladores WindForce.

**Precio:** 139 €

**Web:** www.gigabyte.es

### POWERCOLOR RADEON R7 260X



**No importa que tu PC tenga algunos años,** con una gráfica R7 260X como la de PowerColor, podrás disfrutar de lo último en gráficos y ahorrar para una pantalla 4K.

**Precio:** 143 €

**Web:** www.powercolor.com

### SAPPHIRE R7 260X 2GB GDDR5 OC



**¿Buscas el modelo más asequible?** Sapphire ofrece esta versión de la R7 260X que mantiene los 2 GB de memoria y además permite cierto margen para overclocking.

**Precio:** 119 €

**Web:** www.sapphiretech.com

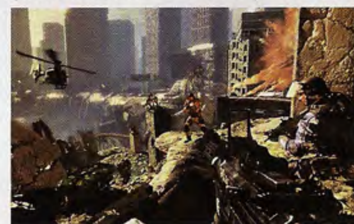
# NVIDIA GeForce GTX 760

**El modelo más básico de la familia GeForce GTX 7 se sigue manteniendo como una opción perfectamente válida para disfrutar de los nuevos juegos con un gran rendimiento y a un precio realmente atractivo.**

## FICHA TÉCNICA

- **GPU:** GeForce GTX 760, Núcleo GK 104 arquitectura Kepler fabricado en 28 nm, Núcleos CUDA: 1152, Frecuencia de reloj (velocidad de ciclo): 980 MHz, Frecuencia acelerada: 1033 MHz (Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 2048-4096 MB, Interfaz de memoria: 256 bit GDDR5, Frecuencia de memoria (velocidad de ciclo): 6 GHz, Ancho de banda máximo: 192.2 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** FXAA, TXAA, GeForce Experience, 2 Way SLI, Shader Model 5.0, Purevideo, 3D Vision, PhysX, CUDA, DirectX 11, OpenGL 4.3, PCIe 3.0, Blu-ray 3D
- **Resolución y conectores:** Máxima resolución digital 4K (4096x2160), Máxima resolución VGA (2048x1536), Dual Link DVI-D, Dual Link DVI-I, DisplayPort, HDMI (audio interno),HDCP
- **Dimensiones:** 11.11x24.13 cm, doble ranura
- **Precio:** A partir de 225 €

El hecho de que toda la familia GTX 7 se base en arquitectura Kepler permite que incluso el modelo más básico, la GTX 760, sea capaz de gestionar con soltura la mayoría de tecnologías soportadas por la misma. No posee toda el potencial bruto del chip de más alta gama de NVIDIA, el GK 110, pues integra el GK 104, pero a cambio posee un equilibrio mayor en las áreas de consumo –muy ajustado, con un máximo de 170 W– para una fuente de 500W como mínimo, o su conector de 2x6 pines, mientras es capaz de soportar



**Call of Duty Ghosts:** Aplicando PhysX, TXAA y con soporte de SLI y 3D Vision, la experiencia «Ghosts» es excelente en 760.

resolución 4K. Se trata de una tarjeta de gama media-alta con la que la mayoría de juegos se mueve por encima de los 30 fps, desde "bestias" como «Far Cry 3» o «Crysis 3», hasta llegar casi a los 60 –limitando el detalle– en juegos como «Call of Duty Ghosts», en los que también explota tecnologías como TXAA.




## RECOMENDADAS

### EVGA GEFORCE GTX 760 SUPERCLOCKED ACX




**No es el modelo superior de GTX 760 de EVGA, pero es el más equilibrado.** No llega a los 4 GB de memoria del superior –éste tiene "sólo" los 2 GB de base– pero viene con overclocking –superclocking– de fábrica y sus prestaciones son excelentes.

- **Precio:** 245 €
- **Web:** www.evga.com

### GAINWARD GEFORCE GTX 760 2 GB

**El modelo básico de Gainward es el más asequible de todos los de GTX 760,** manteniendo todas las características básicas definidas por NVIDIA. Desde sus 2 GB de memoria hasta la velocidad de reloj estándar. Existe un modelo algo más potente –Phantom–, pero también más caro.

- **Precio:** 225 €
- **Web:** www.gainward.com

### MSI GEFORCE GTX 760 HAWK

**El sistema de refrigeración TWIN Frozr, propio de MSI, es su característica más destacada,** que permite obtener un buen rendimiento, al elevar las prestaciones base de la tarjeta, combinado con un volumen sonoro mínimo. Además, ofrece un amplio margen para overclocking, si eres un manitas.




- **Precio:** 274 €
- **Web:** es.msi.com